

# OFFICIAL PlayStation<sup>®</sup>

№2 (47) февраль 2002

## РОССИЯ



# СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ

**Jak & Dexter: The Precursor Legacy**  
**007: Agent Under Fire**  
**Soul Reaver 2**  
**Baldurs Gate: Dark Alliance**  
**Grand Theft Auto 3**

10 ЛЕТ 2002  
**(game)land**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

ISSN 1609-1000



9 771609 100002



02>





ВСЕГДА  
ЕСТЬ МЕСТО  
ДЛЯ НОВЫХ  
ПРОЕКТОВ

● **"Хакер"** [www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

● **"Мобильные Компьютеры"** [www.mconline.ru](http://www.mconline.ru)

Ноутбуки, карманные компьютеры, коммуникаторы, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

● **"Страна Игр"** [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony Play-Station2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайн-игры, ком-пьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

● **"PlayStation"** [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

● **"СпецХакер"** [www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.





# ХУЛИГАН

№1-апрель-2002

## ЖУРНАЛ ДЛЯ ТЕБЯ И ТВОИХ БЕЗБАШЕННЫХ ДРУЗЕЙ

### НОВЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ



#### В ПЕРВОМ НОМЕРЕ:

**НАНОТЕХНОЛОГИИ:** скоро у тебя дома и в твоём теле

**КАК СТАТЬ СЕКТАНТОМ:** руководство пользователя

**СОКС:** почти карманный футбол, самый портативный спорт с мячом

**ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ТОРГОВЦА НАРКОТИКАМИ:** с утра и до вечера бок о бок с драг-дилером

**УЛИЧНЫЕ ГОНКИ:** на сверхзвуковой по московским переулкам

**МОРГ ИЗНУТРИ:** правда и вымысел о самой загадочной медицинской структуре



## ПЕРВЫЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 26 МАРТА

сделано в (game)land



Рад вас приветствовать,  
дорогие читатели журнала  
«Official PlayStation Россия»!

Вполне возможно, многие из вас ужаснулись от лозунга «Смена поколений» на обложке журнала. На самом деле, пугаться не стоит - никакой революционной смены формата не будет (хотя, что скрывать, мы были бы не против). Да, революция отменяется вместе с шоковой терапией и всеми вытекающими последствиями. Все это заменяется на эволюцию, т.е. постепенное плавное смещение журнала в сторону PS2, что, собственно, и происходило в течение всего 2001 года. Но если в прошлом году мы еще могли предложить вам достаточное количество новых проектов на PS one, то в 2002-ом сделать это будет практически невозможно. Тем не менее, полностью забывать о первой консоли от Sony мы не собираемся и будем стараться как можно дольше удерживать этот раздел на плаву. А теперь я хотел бы рассказать вам о тех изменениях в журнале, что мы наметили на ближайшее время (а часть из них уже воплотили в жизнь). Первым и главным свершением стало долгожданное разделение статей, посвященных играм для PS2 и PS one. Теперь для каждой из консолей будет отведена своя большая рубрика. Поскольку в раздел «Скоро» PS one уже вряд ли попадет, то на ее долю остались обзоры, коды и советы по прохождению игр. С PS2 все несколько сложнее. Начнем с того, что рубрика «Скоро» станет полностью соответствовать своему названию, т.к. в ней будут публиковаться материалы об играх, которые выйдут в течение двух ближайших месяцев от сдачи номера в печать. Таким образом, вы точно будете знать, появление обзоров каких игр можно ждать в следующих номерах. Стоит ли говорить, что эти статьи будут посвящены только лучшим проектам для PS2. Правда, есть одна оговорка: следуя традиции (от которой мы в последнее время несколько отделились), наш журнал будет обозревать только игры, выпущенные в Европе. Не забудем мы и об анонсах новых проектов, но они теперь заслуженно перейдут в рубрику «Новости», которая постепенно будет расширяться (в чем вы можете убедиться уже в этом номере). А для особенно интересных и перспективных проектов мы, как и раньше, оставим рубрику «Special Report», традиционно возглавляемую агентом Купером. Постепенно изменится и дизайн разделов. Не буду скрывать, уже к этому номеру мы планировали серьезно обновить «лицо» нашего журнала... Но новогодние праздники, рождество, Старый Новый год... Одним словом, пришлось ограничиться лишь небольшими изменениями. Например, обзоры игр для PS2 получили оригинальное резюме, где помимо моего скромного вердикта появился пункт «Плюсы и минусы игры». Так постепенно за два следующих номера (как раз к первому апреля) «ОПМ» должен серьезно преобразиться. И только раздел PS one мы решили оставить без изменений - пусть проведет свое время, а дизайн напоминает всем о нашем славном прошлом. Было у нас и желание ввести в журнале



новую постоянную рубрику, где мы могли бы писать о лучших представителях киноиндустрии, которые только планируют попасть на широкий экран. И неплохим дополнением к такой статье стали бы короткие обзоры DVD-дисков, а также новости этой области индустрии развлечений. Но по результатам опросов оказалось, что вас мало интересует эта тема, да и Sony никак не может решиться на релиз российской версии PS2 с DVD-плеером 5 зоны. Поэтому пока раздел DVD так и остается в наших планах. Другая запланированная рубрика, которую мы точно реализуем в ближайшее время, носит рабочее название «Библиотека». Дело в том, что мы не имеем возможности рассказать вам

обо всех играх, уже вышедших или только планирующих появиться на PS2, а при покупке приставки всегда встает один вопрос: во что играть? Именно такие проблемы мы и поможем вам решить на ее страницах, где будут размещены мини-обзоры большинства игр с оценками и разделением по жанрам.

Да, в этом номере вы реально можете повлиять на вид и содержание практически любой рубрики журнала, не говоря уже о возникновении новых. Я имею в виду очередную обширную анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию в конце журнала. Вы постоянно пишете нам, что в журнале стало мало статей о PS one, но никто не говорит, что конкретно он бы предпочел прочитать об этой приставке. Да, общих фраз вроде: «Больше кодов и прохождений» хватает, но каких кодов, каких прохождений? Конечно, всем мы все равно угодить не сможем, но если достаточно ваших голосов будет за введение, скажем, рубрики «Ретро», да еще они будут подкреплены конкретными названиями игр, то она тут же появится на наших страницах. Поэтому не игнорируйте анкету - это практически единственный способ узнать ваше единое мнение по интересующим нас вопросам, а значит, и возможность сделать журнал еще более интересным и полезным для вас. Собственно, это все, что я хотел вам сегодня сказать. Процесс пошел, будем ждать результатов.

Всего хорошего!  
Михаил Разумкин  
главный редактор «ОПМ Россия»

## №02(47) февраль 2002

# СОДЕРЖАНИЕ:

### 16-19 ИТОГИ 2001

*Подведение итогов года прошедшего — очень нудная и неинтересная процедура. А подойти к ней "нестандартно" еще раз мы не решились. Читайте, что у нас получилось, и делайте выводы.*



### 20-34 PS2-ОБЗОР

Jak & Daxter: The Precursor Legacy	20
007: Agent Under Fire	24
Soul Reaver 2	26
Baldur's Gate: Dark Alliance	30
GTA 3	32

*Встречайте  
свеженький шедевр  
от создателей  
легендарного Crash'a.*







## 39-49 PS ONE-ОБЗОР

Чтобы хоть как-то скрасить *C Chronicles*, мы решили поведать вам историю всей серии.

History of Castlevania	40
Castlevania Chronicles	43
Hidden and Dangerous	44
Tony Hawk's Pro Skater 3	46
Harry Potter and the Philosopher Stone	48



Удивительно, но наше мнение совпало с мнением читателей, и *Alone in the Dark: The New Nightmare* (вверху) стала победителем номинации "Игра года" для PS one.

### #02'2002 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

007: Agent Under Fire	24
Baldur's Gate: Dark Alliance	30
Castlevania Chronicles	40
Gran Theft Auto 3	32
Harry Potter and the Philosopher Stone	48
Hidden and Dangerous	44
Jak & Daxter:	
The Precursor Legacy	20
Soul Reaver 2	26
Tales of Destiny II	50
Tony Hawk's Pro Skater 3	46

## 50-54 ТАКТУКА

Вторая часть советов к *Tales of Destiny II* практически полностью состоит из прохождения всевозможных дополнений к игре, мини-игр и поиску сокровищ.



## 60-66 КОДЫ И ПИСЬМА

Последнее из посланий в рубрике "Письма" настолько необычно, что, признаемся, подобного мы еще не получали.





Ведущий рубрики Александр Щербаков

# Metal Gear Solid 2 ОПЯТЬ ОТЛОЖЕН

Только мы приготовились получить в феврале европейскую версию Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty, как стало известно, что игра отложена. Новая дата выхода - 8 марта. Это, правда, совсем не значит, что Konami решила специально порадовать "слабый пол", выбросив продукт на прилавки прямиком в Международный Женский День, - этот праздник, извините за каламбур, совсем не международный (и если уж на то пошло, не особенно-то и женский). Просто так сложились обстоятельства. Потенциальные покупатели, правда, от такой задержки вряд ли серьезно пострадают, так как европейское издание теперь будет комплектоваться дополнительным DVD-диском. На нем можно увидеть интервью с лицами, несущими непосредственную ответственность и за Metal Gear Solid 2 (включая, конечно, Hideo Kojima), "прогуляться" по офисам японского от-

деления Konami и посмотреть, как игра эволюционировала в процессе разработки. Сообщается, что материал подготовлен французской компанией Fun TV и полностью отличается от аналогичной версии, размещенной на похожем бонус-DVD, выпущенном в Японии ограниченным тиражом.

Кроме того, появилась информация, что европейский Metal Gear Solid 2 сможет порадовать нас и дополнительными режимами. Вероятно, это будут Casting Theater Mode, Boss Survival Mode и Extreme Difficulty Mode, хотя официального подтверждения мы не получили.

Некоторые из официальных лиц поспешили заявить, что перенос даты выхода игры связан в основном с подготовкой пресловутого DVD с "behind the scenes"-радостями, но поверить в это достаточно трудно.

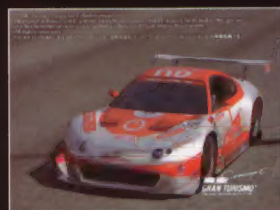


## Новый сценарий для Final Fantasy X International



На момент сдачи номера в Японии еще не появилась Final Fantasy X International (релиз был запланирован на 31 января), но появились некоторые детали касательно этой версии игры. Итак, озвучка в ней англоязычная, но присутствуют и субтитры на японском. Продукт комплектуется дополнительным DVD, на котором можно найти дополнительный сценарий FFX Another Story: The Forever Nagi Festival, в котором действие разворачивается через два года после окончания основной части игры. На этом же диске находятся и другие небезы-interесные бонусы, в частности интервью с японскими и американскими актерами, озвучивавшими игру, песни из Final Fantasy X, рекламные ролики и preview ряда новых проектов от Square. Кроме того, похоже должны появиться и некоторые дополнительные штрихи к игровому процессу.

## ХИТ-ПАРАД



### Gran Turismo Concepts 2001 Tokyo

Срубить денег на несчастных поклонниках Gran Turismo - это самое милое дело. Sony понимает это лучше, чем кто бы-то ни было. Gran Turismo Concepts 2001 Tokyo - add-on, о котором мы вам уже сообщали - за первую же неделю разошелся тиражом близким к двум с половиной сотням тысяч. С одной стороны - не самый впечатляющий результат, учитывая насколько раскручен бренд GT. С другой - такие объемы продаж маленького довесочка к оригинальной игре все-таки немного удивляют.

### Maximo

Своеобразный римейк Ghosts'n'Goblins продается не ахти как, но более-менее приемлемо.



### Jak & Daxter: The Precursor Legacy

Игра от создателей Крэша получилась успешной.

## ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

1. GRAN TURISMO CONCEPTS 2001 TOKYO	SONY (PS2)
2. MSG: FEDERATION VS ZION	BANDAI/CAPCOM (PS2)
3. MOMOTAROU DENTEI X	HUDSON (PS2)
4. CRASH BANDICOOT 4	KONAMI (PS2)
5. JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY	SONY (PS2)
6. INU YASHA	BANDAI
7. DRAGON QUEST IV	ENIX
8. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI (PS2)
9. MAXIMO	CAPCOM (PS2)
10. WS WINNING ELEVEN 5 FINAL EDITION	KONAMI (PS2)



## Музыкально-игровые новости

Совместный проект Square и Disney - Kingdom Hearts - появится в Японии 28 марта. А за восемь дней до этого будет выпущен сингл с главной песней из игры. Особый интерес представляет тот факт, что эту самую песню (называющуюся "Hikari") сочинила и исполнила популярная (в Стране восходящего солнца) певица Hikaru Utada. О степени ее известности на родине говорит хотя бы тот факт, что ее дебютный альбом был продан тиражом, превышающим 8 миллионов копий. Стоит отметить, что для англоязычной версии



Kingdom Hearts Hikaru Utada спела "Hikari" на соответствующем языке.

Раз уж мы заговорили о музыке, то следует упомянуть еще о двух любопытных фактах. Первый: 6 февраля в Японии выйдет сингл с песнями из Xenosaga Episode 1: Der Wille Zur Macht. На диске находятся композиции "Kokoro" и "Pain", а также их караоке-версии. Исполнены они Joanne Hogg,



ранее спевшей заключительную песню для Xenogears. Выпущен сингл через принадлежащую Square дистрибуторскую сеть DigiCube. Второй небезынтесный момент: Crash Bandicoot (на деньги Universal Interactive, а не сам по себе, естественно) стал спонсором одного из концертов новомодной группы Alien Ant Farm. Подобная акция, само собой, является частью рекламной кампании игры Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, на которую, по слухам, были выделены очень значительные средства.



## Новая информация о PlayOnline

Компания Square заявила, что она отказалась от своих первоначальных планов по сбору абонентской платы за использование своей службы PlayOnline. Это, правда, не значит, что абсолютно все окажется бесплатным. Просто плата будет взиматься за кон-



кретные продукты, в частности Final Fantasy XI, для которой должен установиться свой собственный тариф. В данный момент эта игра проходит активное бета-тестирование. Кстати, в связи с выходом Final Fantasy XI Sony отложила поступление на японский рынок жесткого диска/сетевого адаптера и отменила все pre-order'ы. Существуют две основные версии, почему это произошло: либо Sony хочет "попридержать" HDD у себя, как можно ближе дотянув до выхода онлайн-новой RPG от Square, либо существуют какие-то проблемы с совместимостью дейваса с игровыми продуктами.

## ХИТ-ПАРАД

### ЯПОНИЯ АРКАДЫ

1. DERBY OWNER CLUB 2000	SEGA
2. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA
3. TEKKEN 4	NAMCO
4. VIRTUA STRIKER 3	SEGA
5. THE KING OF FIGHTERS 2001	SUN AMUSEMENT
6. POWER SMASH 2	SEGA
7. MSG: FEDERATION VS ZION DX	BANPRESTO
8. TAIKO NO TETSUJIN 2	NAMCO
9. CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM
10. SMASHING DRIVE	NAMCO

### Tekken 4

Эта игра может впечатлить практически любого посетителя аркад.



### Virtua Fighter 4

Игра от Sega пока опережает своего главного конкурента в лице Tekken 4.



### The King of Fighters 2001

Видеть этот продукт в хит-параде самых популярных игр для игровых автоматов, значит испытывать некоторые достаточно противоречивые чувства. SNK благополучно склеила ласты, но ее файтинговые (и не только) сериалы, похоже, будут жить вечно. Хорошо это или плохо - мы пока еще не поняли. Очередной The King of Fighters, распространяемый Sun Amusement, несмотря на все многочисленные но, привлек значительное внимание со стороны игроков. Может виной тому небольшая шумиха вокруг банкротства SNK?





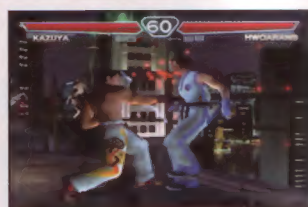
## Gran Turismo для фанатов



Sony продолжает зарабатывать деньги на поклонниках Gran Turismo всеми доступными ей способами, что заслуживает только восхищения. В Японии должен появиться специальный "фанатский" DVD. На диске можно уви-

деть, как великий и ужасный Kazunori Yamauchi катается по одному из токийских шоссе на своей Porsche 911 GT3, после чего объясняет, как лучше всего водить автомобили в его игре (это будет подкреплено специальными видео из Gran Turismo 3). Кроме того, стоит ожидать интервью все с тем же Yamauchi, в котором он расскажет о прошлом, настоящем и будущем серии Gran Turismo. На закуску будет предложена автомобильная галерея, в которой будет рассказано о наиболее интересных машинах, присутствующих в игре.

Что касается новой Gran Turismo, то на выставке Hong Kong PlayStation 2 Expo компания Sony объявила, что очередная часть продукта будет включать в себя несколько онлайн-режимов, а также появятся трассы, расположенные в Китае и Гонконге. Релиз Gran Turismo 4 должен состояться где-то в середине 2003 года.



## Дата выхода Tekken 4

Tekken 4 получил окончательную дату японского релиза. Игра появится в продаже 20 марта. В Америке продукт должен выйти вскоре после этого, хотя какие-либо конкретные сроки не были объявлены. Представители Namco заявили, что помимо всего прочего в домашней версии Tekken 4 будет присутствовать Story Mode. Насколько он отличается от стандартного Arcade, не сообщалось, но кто знает, может быть, нас ждут какие-нибудь неожиданности в духе режимов для Soul Edge/Soul Calibur.

## Слишком много кадмия

Sony Computer Entertainment заменила значительную часть кабелей к своим приставкам, продающимся на территории Европы, после того как правительство Нидерландов официально объявило о приостановке торговли консолями от Sony на территории этой страны. Причиной этому послужило повышенное содержание кадмия в шнурах для консолей. По закону, на территорию Европейского Союза не могут быть импортированы товары, в которых содержится более 0.01% кадмия. Голландское правительство заявило, что содержание кадмия в упомянутых кабелях превышало норму как минимум в три раза, а как максимум - в двадцать. Представители Sony заявили, что, несмотря на наличие некоторых комментариев по данному вопросу, они, тем не менее, начали процесс замены шнуров. Также было сказано, что на PlayStation 2 предъявляемые претензии не должны распространяться, так как эта приставка использует совсем другие кабели, нежели PSX и PS one, к которым возникли основные нарекания. За пределами Европы ничего из комплекта поставки консолей заменяться не будет. По крайней мере, пока.

## ХИТ-ПАРАД



### David Beckham Soccer

Эта игра не могла не приглянуться англичанам. Одно название чего стоит: мимо такого продукта редкий любитель виртуального спорта с берегов Туманного Альбиона пройдет мимо. Некоторые, правда, осмеливаются обращать на бэкхемовский футбол мало внимания. И именно поэтому игра находится всего лишь на пятом месте хит-парада, что, вероятно, не очень радует признанных любителей бесполезных спецэффектов из Rage. Но у них еще все впереди - к Чемпионату Мира на прилавки выкинут версию продукта для PS2.

### FIFA 2002

David Beckham Soccer может пыжиться сколько угодно, но игры из серии FIFA ему не переплюнуть.



### Tony Hawk's Pro Skater 3

Любая часть THPS способна собрать уйму денег. Эта - не исключение.



## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS ONE

1. HARRY POTTER	ELECTRONIC ARTS
2. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION
4. THE ITALIAN JOB	SCI
5. DAVID BECKHAM SOCCER	RAGE
6. SIMPSONS WRESTLING	ACTIVISION
7. SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	ACTIVISION
8. LMA MANAGER 2002	CODEMASTERS
9. THE WEAKEST LINK	ACTIVISION
10. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	EIDOS



## Анонсирован Tony Hawk's Pro Skater 4

Учитывая, что серия Tony Hawk's Pro Skater до сих пор пользуется бешеной популярностью у игроков, Activision не собирается сбавлять обороты и в дальнейшем готова клепать (честно, это слово здесь более всего уместно) новые продукты серии с упорством, достойным Сарсом. Не так давно компания официально заявила, что в данный момент Neversoft Entertainment разрабатывает Tony Hawk's Pro Skater 4. Релиз игры, по всей вероятности, состоится в 2003 году. Никаких подробностей, касающихся этого проекта, что, в общем-то, неудивительно, не сообщили. Из других любопытных анонсов от Activision также

следует отметить игру X-Men: Next Dimension - новую часть популярного файтинга с участием персонажей Marvel Comics. Разработкой продукта занимается все та же Paradox Entertainment (которую мы все очень любим), одной только Thrill Kill обессмертившая свое имя. Ожидается, что в X-Men: Next Dimension появятся интерактивные арены, не исключено даже, что они будут многоуровневыми. Игровой процесс изменится в соответствии с последними веяниями в области файтингостроения. То бишь без eight-way movement дело не обойдется. На прилавках игра появится не раньше лета.

## Новый Guilty Gear

Компания Sammy официально анонсировала новый файтинг из популярной серии Guilty Gear. Точное название игры на данный момент неизвестно: разные источники утверждают, что звать продукт будет или Guilty Gear X2, или Guilty Gear XX. Последний вариант особенно интересен. Судя по всему, если разработчики и в дальнейшем будут следовать подобной традиции наименования своих проектов, то вскоре мы получим страшную, невообразимую игру Guilty Gear XXX.

В продукте дебютируют два новых бойца - Slayer и Bridget - и совершенно точно исчезнет Zato. Последнее событие связано с тем, что актер, озвучивавший этого персонажа, не так давно скончался, а замену ему создатели игры решили не искать. Весной Guilty Gear XX появится в японских аркадах, а потом будет переведен на консоли. Можете быть уверены, что PlayStation 2 этот файтинг стороной не обойдет.

## Сарсом vs. SNK Pro выйдет на PS one

Продолжаем тему качественных двухмерных файтингов. Жадная до невероятия Сарсом объявила о своих планах по выпуску на PS one (по крайней мере, в Японии) игры Сарсом vs. SNK Pro, базирующейся на ее продукте Сарсом vs. SNK: Millennium Fight 2000 Pro. Будет ли игра дополнена какими бы то ни было эксклюзивными режимами и тому подобными вкусностями, на данный момент неизвестно. Дата релиза также пока не установлена. Что ж, похоже, Сарсом vs. SNK Pro станет последней приличной игрой своего жанра для PS one. Ждем с нетерпением выхода этого файтинга на Западе.

## Mad Catz останется без лицензии?

Компания Mad Catz, широкоизвестный производитель периферии для игровых систем, сообщила, что ее лицензия на выпуск карт памяти для PlayStation 2 истекла и Sony пока не планирует ее обновление. Происходит это из-за того, что у Sony Computer Entertainment появилась новая стратегия касательно этого продукта. Это все, правда, касается пока только Америки, а на территориях, где ведется торговля приставками системы PAL, Mad Catz продолжит выпуск memory cards по отдельной лицензии. Представители компании продолжают переговоры с Sony Computer Entertainment America и надеются, что уже в ближайшее время им все-таки удастся достигнуть нового соглашения.



## ХИТ-ПАРАД

### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS2

1. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR GAMES
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION
3. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ
4. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE
5. 007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS
6. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI
7. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS
8. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE
9. CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTOX	KONAMI
10. SILENT HILL 2	KONAMI

World Rally Championship WRC получилась на удивление хорошей игрой. И это заметили не только мы.



007: Agent Under Fire  
Агенту 007 на роду написано крепко держаться в чартах Великобритании.

### Grand Theft Auto 3

GTA 3 - один из главных хитов ушедшего года. Я такого поворота событий, честно говоря, не ждал, даже зная, что эта торговая марка весьма и весьма популярна. И напрасно. DMA Design ухитрилась невероятно качественно перенести свои старые GTA в полностью трехмерный мир, чем просто покорила игроков. Впрочем, внимание публики к продукту привлекло не только это, но и обилие антисоциальщины. Хулиганские игры народ любит. А вот блюстители морали почему-то не очень: "австралийскую" историю, похоже, все уже хорошо знают.





## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. FINAL FANTASY IX	SQUARE
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. DRIVER 2	INFOGRAMES
4. TEKKEN 3	NAMCO
5. SYPHON FILTER 3	SCEE
6. GRAN TURISMO 2	SCEE
7. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
8. PARASITE EVE 2	SQUARE
9. SILENT HILL	KONAMI
10. FINAL FANTASY VIII	SQUARE

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI (PS2)
2. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
3. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
4. BLACK&WHITE	MIDAS
5. XENOSAGA EPISODE 1	NAMCO (PS2)
6. MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES (PS2)
7. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
8. GRANDIA XTREME	GAME ARTS (PS2)
9. HALF-LIFE	SIERRA (PS2)
10. ONIMUSHA 2	CAPCOM (PS2)

## NEWSLINE

И Sony Computer Entertainment International, Toshiba и IBM объявили о начале совместной разработки нового чипа и операционной системы. Работы будут завершены в 2005 году.

И Sony сдвинула дату японского релиза Wild Arms Advanced 3rd с 31 января на 14 марта.

И Весной на PlayStation 2 должен появиться симулятор тенниса Smash Court Tennis Pro Tournament от Namco.

И С января издательство Enterbrain начало выпуск (в Японии, разумеется) нового журнала Famitsu Xbox. Как нетрудно догадаться, посвящен он исключительно приставке от Microsoft.

И Ряд разработчиков, участвовавших в создании Icewind Dale и Planescape: Torment, создали собственную компанию Trilunar Inc. Заявлено, что контора будет выпускать игры для игровых приставок, в том числе и для PlayStation 2.

И Sega Rosso официально заявила, что в данный момент она разрабатывает новую игру из серии Sega Rally.

И Тесмо сообщила, что очередная часть ее легендарной серии Ninja Gaiden появится на всех основных игровых платформах (включая PlayStation 2, конечно) и будет представлять собой гибрид action и RPG с закосом под Zelda.

И По неподтвержденным слухам, Capcom вовсю трудится над Marvel vs Capcom 3. Игра должна миновать аркады и сразу попасть на консоли.

И Компания Encore будет издавать Dragon's Lair 3D для PlayStation 2 и GameCube. Игра основывается на старой доброй Dragon's Lair, но перенесена на абсолютно новый движок и дополнена массой нововведений.

И Working Designs решила переиздать Lunar: Silver Star Story Complete. Новый тираж будет снабжен дополнительным диском с фан-артом.



Главным событием хит-парада "любимых" следует признать полное замещение второй части Syphon Filter более свежей третьей. Произошло оно причем без особых последствий - потери позиции были минимальными. Неслабо скакнул вверх в этом месяце Driver 2, который почему-то до сих пор не опротивел нашим читателям. На фоне повального интереса (противоестественного, кстати) к Silent Hill 2, пробралась в десятку и первая часть этого туманного занудного survival horror'a. Не отстает и Parasite Eve 2, после некоторого перерыва вернувшаяся в хит-парад. В "ожидаемых" практически никаких неожиданных перестановок не произошло. Народ все так же исходит слюной глядя на Metal Gear Solid 2 и Final Fantasy X, предвкушает появление Tekken 4 и не оставляет надежду дождаться Black & White. Потихоньку набирает очки и Xenosaga Episode 1.

## ХИТ-ПАРАД



**NHL 2002**  
Россиян хлебом не корми, дай в спортивных игрушках мячик, или там шайбу, погонять.

## РОССИЯ PS2

1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE
2. ONIMUSHA: WARLORDS	CAPCOM
3. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS
4. NHL 2002	ELECTRONIC ARTS
5. SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS
6. NBA LIVE 2002	ELECTRONIC ARTS
7. RAYMAN REVOLUTION	UBISOFT
8. THIS IS FOOTBALL 2002	SCEE
9. QUAKE 3: REVOLUTION	ACTIVISION
10. CRAZY TAXI	ACCLAIM

Информация предоставлена компанией Софт Клуб

### SSX Tricky

Один из самых интересных xtreame-продуктов на рынке не может не вызывать интереса.



### Gran Turismo 3 A-Spec

Судя по российскому хит-параду продаж лицензионной продукции для PlayStation 2, любезно предоставленному нам компанией SoftClub, нашего игрока больше всего на свете привлекают блестящие машинки, от вида которых начинается обильное слюноотделение. Ничего другого от этого продукта, похоже, особенно никому и не нужно. Впрочем, здесь меня можно обвинить в предвзятости к эпохальному творению Polyphony Digital. Это, правда, не означает, что на GT3 стоит смотреть без здорового скептицизма.



Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01.02.2002	<b>Mega Race III</b>	<b>Cryo</b>	<b>Eur</b>	<b>PS one</b>
01.02.2002	Iron Aces 2: Birds of Prey	Xicat	Eur	PS2
01.02.2002	Monsters Inc.	SCEE	Eur	PS2
01.02.2002	Sunny Garcia's Surfing	Ubi Soft	Eur	PS2
02.02.2002	Endgame	Empire	Eur	PS2
02.02.2002	Resident Evil Survivor 2 Code Veronica	Capcom	Eur	PS2
● 02.02.2002	Shadow Hearts	Midway	Eur	PS2
● 02.02.2002	No One Lives Forever	Sierra	Eur	PS2
● 04.02.2002	State of Emergency	Rockstar	US	PS2
● 08.02.2002	Ace Combat: Distant Thunder	Namco	Eur	PS2
08.02.2002	Atlantis 3	Cryo	Eur	PS2
08.02.2002	DNA	Virgin	Eur	PS2
● 08.02.2002	Giants	Interplay	Eur	PS2
● 08.02.2002	Guilty Gear X	Virgin	Eur	PS2
08.02.2002	Jekyll & Hyde	Cryo	Eur	PS2
08.02.2002	Master Rallye	Microids	Eur	PS2
● 08.02.2002	State of Emergency	Take 2	Eur	PS2
● 08.02.2002	Wipeout Fusion	SCEE	Eur	PS2
● 12.02.2002	<b>Mega Man X6</b>	<b>Capcom</b>	<b>Eur</b>	<b>PS one</b>
12.02.2002	Caesar's Palace	Rockstar	US	PS2
● 12.02.2002	Maximo	Maximo	US	PS2
12.02.2002	High Heat Major League Baseball 2003	3DO	US	PS2
● 12.02.2002	Star Wars Racer II: Racer Revenge	LucasArts	US	PS2
13.02.2002	<b>Peter Pan Return to Neverland</b>	<b>Sony</b>	<b>US</b>	<b>PS one</b>
● 13.02.2002	ESPN NBA 2 Night 2002	Konami	US	PS2
● 14.02.2002	Run Like Hell	Interplay	US	PS2
15.02.2002	Dragon Rage	3DO	Eur	PS2
15.02.2002	Frank Herbert's Dune	Cryo	Eur	PS2
15.02.2002	Legends of Wrestling	Acclaim	Eur	PS2
● 15.02.2002	Moto GP 2	Namco	Eur	PS2
15.02.2002	Polaroid Pete	JVC	Eur	PS2
15.02.2002	<b>Atari Anniversary Editon</b>	<b>Infogrames</b>	<b>Eur</b>	<b>PS one</b>
● 15.02.2002	Shadow Man: 2econd Coming	Acclaim	US	PS2
18.02.2002	Woody Woodpecker	Dreamcatcher	US	PS2
19.02.2002	World Tour Soccer 2002	Sony	US	PS2
19.02.2002	Pac Man Fever	Namco	US	PS2
19.02.2002	Worms Blast	Ubi Soft	US	PS2
● 19.02.2002	Gitaroo Man	Koei	US	PS2
● 19.02.2002	No One Lives Forever	Sierra	US	PS2
19.02.2002	Pirates: Legend Of Black Kat	Electronic Arts	US	PS2
20.02.2002	NFL Blitz 2002	Midway	US	PS2
● 22.02.2002	Herdy Gerdy	Eidos	Eur	PS2
● 22.02.2002	Kessen 2	Koei	Eur	PS2
● 22.02.2002	Maximo	Capcom	Eur	PS2
22.02.2002	Parappa The Rapper 2	SCEE	Eur	PS2
● 22.02.2002	Shadow Man: 2econd Coming	Acclaim	Eur	PS2
● 26.02.2002	Deus Ex: The Conspiracy	Eidos	US	PS2
26.02.2002	Pac-Man World 2	Namco	US	PS2
26.02.2002	All-Star Baseball 2003	Acclaim	US	PS2
27.02.2002	Tetris Worlds	THQ	US	PS2
28.02.2002	Trophy Bass	Sierra	US	PS2
28.02.2002	Star Trek: Shattered Universe	Interplay	US	PS2

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

● "Official PlayStation Россия" рекомендует!



Игра для платформы PlayStation 2. Отсутствие данного логотипа предполагает возможность проигрывания диска на любой приставке от SONY.

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1 Таких игр не бывает.           | 6 Более-менее приличная игра,               |
| 2 Полный провал.                 | 7 Хорошая игра.                             |
| 3 Тихий ужас, но играть можно... | 8   |
| 4 Уровень ниже среднего.         | 9 Почти идеальный продукт.                  |
| 5 Средняя игра.                  | 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться. |

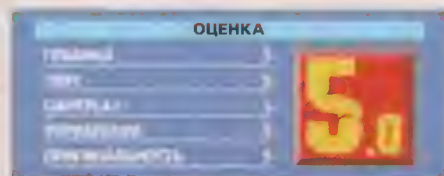
**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.





# СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ

ИТОГИ ГОДА: ОДИН ВЗГЛЯД НАЗАД,  
ИЛИ ТРАДИЦИОННАЯ РАЗДАЧА СЛОНОВ



## Игра года (PS one) Alone in the Dark: The New Nightmare

Издатель: Infogrames  
Разработчик: Darkworks

### Мнение читателей

1. Alone in the Dark:  
The New Nightmare
2. Syphon Filter 3
3. Tony Hawk's Pro Skater 3

Как оказалось, наши читатели абсолютно солидарны с нами в выборе лучшего проекта года для PS one. Alone in the Dark: The New Nightmare – игра более чем достойная такой чести. Несколько странным (но совсем не удивительным) кажется факт появления на втором месте третьей части Syphon Filter 3 – продукта неплохого, но до номинации "Игра года" явно не дотягивающей.

Претендента № 1 на звание игры года для PS one, что удивительно, не было, а потому нам пришлось некоторое время помучаться, выбирая самого достойного, на наш взгляд, кандидата. Как вы можете видеть, остановились мы на Alone in the Dark: The New Nightmare, который также был признан лучшей игрой в номинации Action/Adventure года для PS one. Darkworks действительно проделали великолепную работу и представили нашему вниманию один из самых сильных survival horror-проектов за всю историю консоли. Кроме того, Alone in the Dark: The New Nightmare интересен еще и тем, что он мало похож на предыдущие, классические части популярной серии. Согласитесь, такой поворот дел дает повод для того, чтобы предпочесть этот продукт, скажем, Fear Effect: Retro Helix – игре сильной, но мало чем отличающейся от своего предшественника. Неплохую конкуренцию в борьбе за титул обновленному Alone in the Dark составили Tony Hawk's Pro Skater 3 и Dragon Warrior VII. Но третья часть великолепного скейтбординга несмотря на традиционно высокое качество мало чем удивляет, а Dragon Warrior VII все-таки представляется нам достаточно спорным продуктом.



# ИГРЫ ГОДА

2001-ый год получился хоть и весьма неоднозначным, но невероятно богатым на события. Основная их часть, конечно же, была связана с выходом новых консолей от Nintendo и Microsoft, но интересных моментов хватало и без этого. На PlayStation 2, по-прежнему являющейся лидером индустрии (только за последние два месяца прошлого года в Штатах было продано около трех миллионов консолей), появился ряд любопытнейших продуктов, часть из которых достойна называться суперхитами, как, например, те же Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty и Final Fantasy X. PS one в свою очередь все еще жива и, что удивительно, выходящие на нее игры еще способны вызывать положительные эмоции. В основном, конечно, разработчики подкармливают разнообразнейшими сиквелами, но далеко не все из них неудачны, как можно было бы предположить ранее, делая скидку на преклонный возраст первой консоли от Sony.

Подводя итоги года прошедшего и называя самые значительные игры из увиденных нами, мы решили не «зацикливаться» исключительно на европейских релизах (которые, как вы знаете, всегда сильно задерживаются), а охватить своим взглядом сразу все рынки. Именно поэтому в различных номинациях вы увидите игры, которые в Старом Свете еще не появились (все та же Final Fantasy X).

Высказав нашу позицию по тем или иным жанрам или их совокупности, мы также приводим и мнение наших читателей, полученное нами в результате традиционного анкетирования. Кроме того, не стоит забывать и о теперь уже привычных ежегодных выборах лучшего автора OPM и лучшей обложки OPM, а также новой номинации «Лучшая публикация года в OPM».

александр щербаков, валерий “а. кунер” корнеев



## Игра года (PS2) Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Издатель: Konami  
Разработчик: Konami

### Мнение читателей

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
2. Final Fantasy X
3. Silent Hill 2

Metal Gear Solid 2 правит везде и повсюду! Причем отрыв новой игры Хидэо Кодзимы от ближайшего конкурента в лице Final Fantasy X оказался очень и очень серьезным. На третью позицию наши читатели поставили Silent Hill 2, хотя на наш взгляд, претендентов на «бронзу» можно было найти и поинтереснее.

Главная, по сути, номинация - соответствующая и конкуренция. Судите сами: в схватке за почетное звание лучшей игры схлестнулись грандиозные мегахиты Gran Turismo 3 A-Spec, Silent Hill 2, Devil May Cry, Final Fantasy X и Metal Gear Solid 2. Каждый проект блистает высочайшим качеством, заслуженно претендует на всеобщий успех, щеголяет серьезными цифрами продаж и всевозможными наградами от популярных изданий и веб-сайтов. Выбирать достойнейшую из достойных всегда нелегко, тем не менее, выбор сделать необходимо. По мнению редакции, детище Хидэо Кодзимы заслужило полное право именоваться игрой года на PS2. Metal Gear Solid 2 вывела на новую высоту понятие «шпионского симулятора», и недооценить проект было бы дурным тоном. Полная невероятных сюрпризов, основанная на солидном геймплее и поражающая всех графическими чудесами, MGS2 в результате крайне напряженного поединка оттеснила FFX на почетное второе место. Это не значит, что полное долгожданных инноваций творение Square нами неоправданно забыто: Тидус и компания собирают причитающиеся им сливки в другой номинации.



## Action/Adventure года (PS one)

### Alone in the Dark: The New Nightmare

Издатель: Infogrames

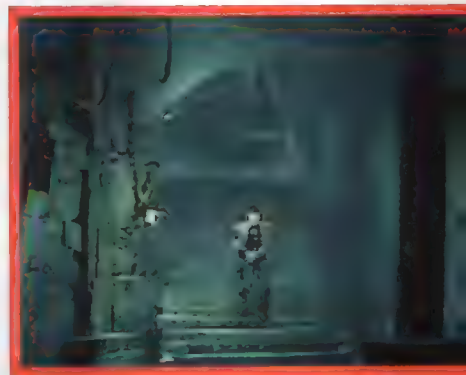
Разработчик: Darkworks

#### Мнение читателей

1. Syphon Filter 3
2. (с-12)
3. Alone in the Dark: The New Nightmare

Небольшой сюрприз: Alone in the Dark: The New Nightmare стал читательской игрой года, но в номинации "Action/Adventure года" лидирует другой продукт, а именно Syphon Filter 3! На втором же месте совершенно непостижимым образом оказалась (с-12)...

Alone in the Dark: The New Nightmare – проект весьма своеобразный, а потому достойный пристального внимания. Нет, ничего необычного в нем, пожалуй нет, – мрачный survival horror с сильным влиянием Silent Hill. Другое дело, что никто долгое время не верил, что Darkworks способны отказаться от наследия легендарной игровой серии и фактически сделать totally резидентообразный продукт. Причем выполнить свою работу на невероятно высоком уровне. Вполне естественно, что подобный «ход конем» мы сочли весьма любопытным, а потому после некоторых раздумий предпочли игру Infogrames и Darkworks кондовым сиквелам от других разработчиков. Syphon Filter 3 заслуженно порадовал многих наших читателей, однако, по нашему мнению новому творению Darkworks он все же не конкурент. Spider-Man 2 Enter: Electro вряд ли можно назвать полноценным продолжением оригинальной игры, скорее это набор дополнительных миссий. О Fear Effect: Retro Helix мы уже упоминали, но повторимся: проект достойный, но причин ставить его ниже Alone in the Dark: The New Nightmare предостаточно. Пожалуй, стоит упомянуть и о многострадальном (с-12), но этот проект сильно подводит недоработанный геймплей, и ни российская локализация, ни симпатичная графика делу уже помочь не смогут.



## Sports года (PS one)

### Tony Hawk's Pro Skater 3

Издатель: Activision

Разработчик: Shaba Games

#### Мнение читателей

1. FIFA 2002
2. Tony Hawk's Pro Skater 3
3. ISS Pro Evolution 2

Наши читатели наглядно показали нам, что из всего спортивного многообразия предпочтения они отдают футболу. Причем в любых его виртуальных проявлениях: как в более «аркадных» (FIFA 2002), так и в более «симуляторных» (ISS Pro Evolution 2).

Альтернативные виды спорта (и в частности, скейтбординг как их яркий представитель) натуральным образом заборол традиционные футбол и баскетбол. Тони Хок сотоварищи резвятся и выписывает головокружительные пируэты, оставив далеко позади Дэвида Бэкхема с названным в его честь футбольным симулятором, а также привычные всем ежегодные отчеты от EA Sports, выпустившей на скорую руку дополненные по сравнению с прошлогодними вариантами FIFA 2002 и NBA Live 2002. Несмотря на ряд серьезных отличий от версии игры для PS2, третий Tony Hawk's Pro Skater все равно в разы свежее, оригинальнее и интереснее все, остальных представителей линейки спортивных игр, осчастлививших в ушедшем году окончательно ослабевшую PS one.



## Racing года (PS one)

### Formula One 2001

Издатель: SCEI

Разработчик: Studio 33

#### Мнение читателей

1. The Italian Job
2. Formula One 2001
3. Vanishing Point

В то время как мы предпочли назвать лучшей гоночной игрой года Formula One 2001, а на условную вторую позицию отнесли The Italian Job, наши читатели поменяли их местами. Третьей к финишу заслуженно пришла Vanishing Point.

Выделив основных двух соискателей титула в лице Formula One 2001 и The Italian Job, мы столкнулись с серьезной проблемой выбора. Все-таки это очень разные игры, но при этом обе очень достойные. В конце концов, мы решили отдать предпочтение «чистой гонке», что называется «без примесей», то есть Formula One 2001. Вообще по-настоящему достойных гонок для PS one в прошедшем году не было, хотя приличные экземпляры все же попадались. Вспомните хотя бы Vanishing Point и совсем свежую Nascar Thunder 2002 или N.Gen Racing. Остальное, по большому счету, особых эмоций не вызывало. Многочисленные детские картинги не в счет, к ним же можно отправить и все же появившуюся Twisted Metal: Small Brawl. Да, чуть не забыли мотогонки, но и здесь особых прорывов не наблюдалось. Пожалуй, стоит лишь упомянуть Ducati World Racing Challenge от Acclaim, на этот и закончим.



## Fighting года (PS one)

### X-Men: Mutant Academy 2

Издатель: Activision

Разработчик: Paradox

#### Мнение читателей

1. X-Men: Mutant Academy 2
2. WWF Smackdown! 2
3. Tekken 3

Выбирать было не из чего, а потому подавляющее большинство анкет объявляло нам простую истину: на PS one в этом году не было файтинга лучше X-Men: Mutant Academy 2. А вот что поразило, так это наличие в списках WWF Smackdown! 2 (вышедшего в конце 2000-ого года) и... Tekken 3! Пусть подобные, с позволения сказать, «выкрутасы» останутся на совести читателей.

Как и в 2000-ом году, первая PlayStation не порадовала нас большим количеством файтингов, а потому выбирать-то было практически не из чего. Согласитесь, считать какой-нибудь Simpsons Wrestling серьезной игрой – это по меньшей мере смешно. А потому в очередной раз приходится признавать лучшим файтингом года для PS one X-Men: Mutant Academy от Activision. На сей раз идущий под номером два. Нового в нем практически ничего нет, но делать нечего – более качественного мордобоя для этой консоли, из числа вышедших в прошедшем году, просто не найти. Да и в любом случае X-Men: Mutant Academy 2 – игра очень даже достойная, о чем вы могли узнать из нашего обзора. Приятный продукт с откровенным закосом под Street Fighter.



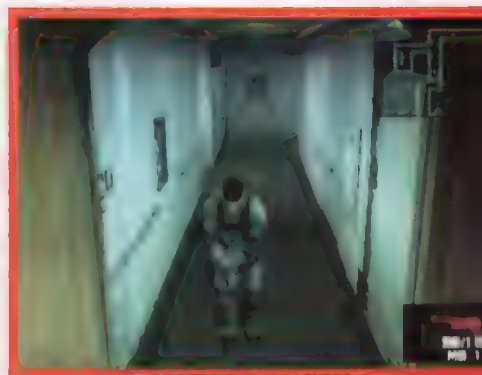


## Action/Adventure года (PS2)

### Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Издатель: Konami  
Разработчик: Konami

Здесь тоже правит балом известный шпионский боевик, вырвавший победу у целого сонма достойных противников. Солид Снейк и К без особых проблем миновали вялое сопротивление зловещей парочки Soul Reaver 2 и Silent Hill 2, обогнали сошедшую с дистанции из-за неполадок с камерой Devil May Cry, ловко подрезал на повороте слегка старомодную Onimusha, испуганно шарахнулся при виде необычного и опасного конкурента в лице Ico, и в итоге выиграл затяжную позиционную борьбу с удивительным новичком, Grand Theft Auto 3. К чести последней стоит заметить, что уступила она с боем: едва ли в GTA3 меньше качественных изменений и интересных новшеств, чем в MGS2. Однако после долгих размышлений и споров, мы все-таки решили отдать предпочтение игре, где есть гигантские роботы, девушка с небритыми подмышками и толпа убитых президентов, нежели нелинейному симулятору бандита на четырех колесах, кишащему ненормативной лексикой (и поэтому запрещенному к продаже в Австралии).



#### Мнение читателей

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
2. Silent Hill 2
3. Onimusha: Warlords

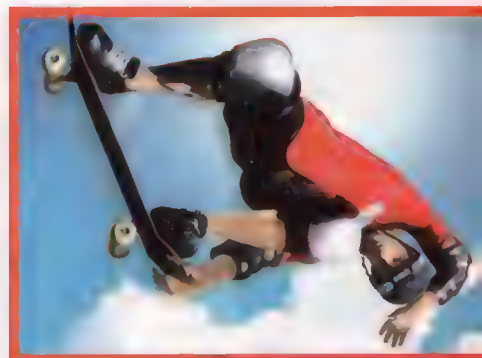
С первой позицией здесь все совершенно ясно и понятно. Интересно появление продолжения всенародно любимого Silent Hill на второй позиции. На пятки же survival horror'у от Konami наступает наша старая знакомая Onimusha: Warlords.

## Sports года (PS2)

### Tony Hawk's Pro Skater 3

Издатель: Activision  
Разработчик: Neversoft

И тут монополистские замашки EA Sports побиты на всех фронтах, хотя их NBA Street оказалась долгожданным глотком свежего воздуха в спертый атмосфере стандартных вариаций баскетбола вроде NBA Live 2002. Дебют Tony Hawk's Pro Skater на платформе нового поколения в высшей степени успешен: это касается и графики, и геймплея — куда введено революционное изменение: деформация структуры трассы прямо во время игры (знаменитый заезд по Лос-Анджелесу во время землетрясения лучшая тому иллюстрация). Однако буквально на пятки новоиспеченному чемпиону наступают два других проекта, также относящихся к категории extreme sports. Не менее именной и «профессиональный» Shaun Palmer's Pro Snowboarder и сиквел хита 2000 года — SSX Tricky. Оба этих продукта весьма симпатичны внешне, а главное имеют превосходное управление.



#### Мнение читателей

1. FIFA 2002
2. Tony Hawk's Pro Skater 3
3. NBA Street

Но наши читатели все-таки придерживаются другого мнения. Даже на PS2 FIFA 2002 для них — спортивная игра №1. Удивило же нас больше все отнюдь не это, а появление на третьей позиции NBA Street. Сюрприз, ничего не скажешь. И при этом сюрприз приятный.

## Racing года (PS2)

### Gran Turismo 3 A-Spec

Издатель: SCEI  
Разработчик: Polyphony Digital

- Мнение читателей
1. Gran Turismo 3 A-Spec
  2. Twisted Metal: Black
  3. Crazy Taxi

В этой номинации GT3 A-Spec была вне конкуренции. Восторгайтесь ее графическим оформлением, говорите о том, что, данный продукт далек от шедевральности, но положение дел это не изменит. Бесспорно, гоночная игра года.

Когда на горизонте появляется очередная Gran Turismo, любой подбор качественных автогонок изрядно блекнет. Даже если среди них попадаются два лицензированных FIA симулятора «Формулы»: один «по-аркаднее» Formula One 2001 от Sony, а другой более реалистичный F1 2001 от EA. Даже если вышли в кои-то веки играбельная Twisted Metal: Black и свежий Nascar Thunder 2002. Наиболее близко к «лучезарной» подобрался мало чем выделявшийся ранее проект World Rally Championship, который смог за последние полгода из гадкого утенка превратиться в настоящего лебедя. Отдельно стоит упомянуть и о превосходно реализованных гонках на водных мотоциклах — Splashdown и Wave Rally. Основной проблемой этого поджанра всегда было реалистичное отображение водной поверхности и управление, но теперь, похоже, решение найдено. Третья «Туризма» опять уделала всех масштабностью и скрупулезностью подхода, что, в общем, не удивительно. Миллион (хорошо, на самом деле чуть меньше) машин, десятки характеристик у каждой, калейдоскоп трасс и режимов — о чем еще мечтать уважающему себя консольному автолюбителю?



## Fighting года (PS2)

### Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001

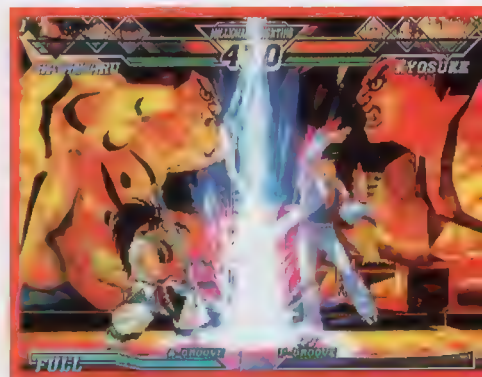
Издатель: Capcom  
Разработчик: Capcom

- Мнение читателей
1. WWF Smackdown! Just Bring It
  2. Dead or Alive 2
  3. Tekken Tag Tournament

Мы не сомневались, что Smackdown! возьмет первое место. А вот что творится на других позициях... Это позор какой-то. Как древние DoA2 и TTT могут претендовать на звание лучшего файтинга для PS2 2001?!

Ситуация с файтингами на PS2 в 2001-ом году оказалась почти такой же плачевной, как и на PS one. Из того минимума продуктов данного направления, которые появились на прилавках в прошедшие двенадцать месяцев, более всего выделяется Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001. Для всех любителей жанра желание увидеть совместный проект двух непримиримых (в прошлом) конкурентов было поистине нестерпимым, даже несмотря на то, что ничего особенного он продемонстрировать не мог. Во второй раз такого ажиотажа быть не могло, но сиквел получился, надо сказать, достойный, хотя и стандартный.

Из ближайших конкурентов Capcom vs. SNK 2 следует выделить великолепную в графическом плане Guilty Gear X Plus. Но Sammy, как вы все понимаете, — это все таки не Capcom, а потому лавры файтинга года этой игре не светится. Обратили на себя определенное внимание WWF Smackdown! Just Bring It и Bloody Roar 3. Но Hudson Soft по-прежнему нужно еще много работать над своими играми, а о достоинствах серии WWF Smackdown! можно спорить очень долго.





## RPG/Strategy года (PS one)

### Dragon Warrior VII

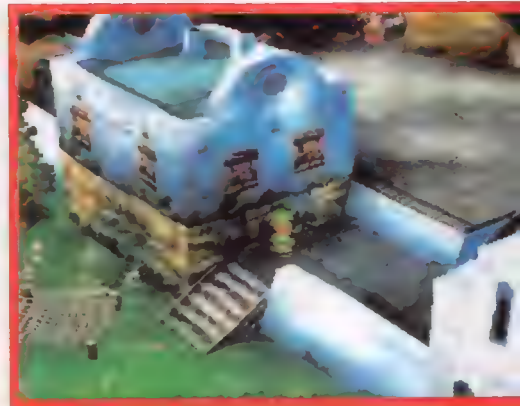
Издатель: Enix

Разработчик: Enix

#### Мнение читателей

1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy Chronicles
3. Tales of Destiny 2

Играющий мир раскололся на два полярных лагеря. Люди, обожающие DWWII, почитают ее чуть ли не главным свершением со времен расщепления атома; в то же время ее ненавистники с пеной у рта доказывают, что седьмая часть сериала - чистое зло, главный признак деградации видеоигр в частности, и скорого заката человечества вообще. А нам кажется, что это милая история, не похожая ни на одну из многих десятков RPG для PS one. Сделана она вовсе не на потеху снобам, а на радость ценителям классики, не забывшим еще золотой век 8- и 16-битных консолей. Так или иначе, лебединой песней 32-битки от Sony стали и другие замечательные проекты: вторая жизнь великолепной Lunar 2: Eternal Blue Complete, литературно-стратегическая Saiyuki и просто жизнерадостная Tales of Destiny 2. Также нельзя сбрасывать со счетов FF Chronicles - переиздание FFTV и Chrono Trigger. Скажете, негусто? В лучшие времена на PS one выходило по 15-20 RPG в год, но даже пять хороших игр все же лучше, чем ни одной. С настоящими же стратегиями с ресурсами, базами и т.д. на PS one похоже, конечно. Остается слабая надежда, что Midas все же выпустит когда-нибудь постоянно откладываемую, но упорно не отменяемую Black&White.



Dragon Warrior VII нашим читателям не очень интересен, а потому на первой строчке... Final Fantasy IX! Что, впрочем, вполне можно понять, учитывая, что в Европе эта игра вышла как раз в 2001-ом году. Далее разместились FF Chronicles, порадовавшая игроков истинной классикой ролевого жанра, а также Tales of Destiny 2.

## RPG/Strategy года (PS2)

### Final Fantasy X

Издатель: Squaresoft

Разработчик: Squaresoft

#### Мнение читателей

1. Final Fantasy X
2. Dark Cloud
3. Kessen 2

Сначала появилась слабенькая и полная мелких недостатков Dark Cloud. Потом настал черед полноценной стратегии Kessen 2 и замечательной по задумке, но крайне слабо реализованной Shadow Hearts. После нее на почву PS2 аккуратно вступил сиквел Jade Cocoon, затем хищно выскочил Baldur's Gate: Dark Alliance, растерявший по дороге большую часть RPG-элементов. В результате, естественно, все они дружно расселись по пыльным углам, хором приветствуя помазание на трон очередного титана от Square. Впрочем, FFX коронована честно - вместо очередного набора косметических правок мы, наконец, получили основательно переработанную Final Fantasy с удобной системой прокачки персонажей, приятным и быстрым боевым движком, хорошей трехмерной графикой и долгожданной озвучкой диалогов. Ну и что с того, что тут сохранились "случайные" встречи с врагами и пропала возможность самому передвигаться по карте - главное, это та игра, которой очень хотела в свое время стать FFXVIII, но так и не смогла.



Фанаты (да и не только) голосуют за Final Fantasy X! Кто бы сомневался. Эта игра - однозначный лидер в номинации и никакие Dark Cloud или Kessen 2 конкуренцию ей составить не могут. Однозначно!

## Лучшая обложка OPM

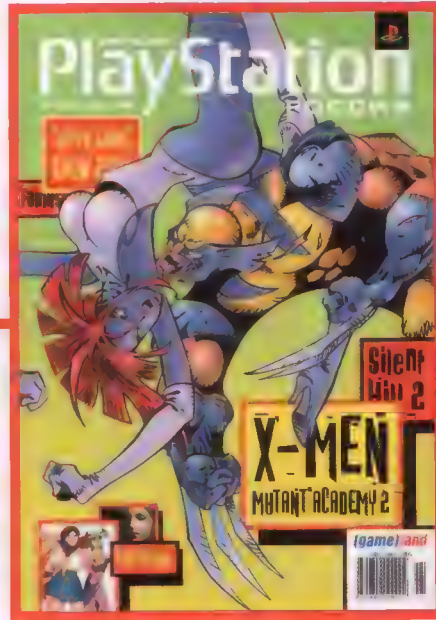
1. OPM #8'2001
2. OPM #10'2001
3. OPM #11'2001

Опрос наших читателей в очередной раз подтвердил давно известную всем (хотя бы по тем же письмам) истину, что чем чаще на обложках журнала появляются представительницы так называемого «слабого пола», тем больше радуется публика. Так что героиня Final Fantasy X (OPM #8'2001) без особого труда потеснила мужественного (что характерно гладко выбритого) самурая с обложки OPM #10'2001. Многим приглянулся и арт в исполнении Константина Комардина, украсивший обложку OPM #11'2001.

## Лучший автор OPM

1. Валерий «А. Купер» Корнеев
2. Алексей Ковалев
3. Леонарда Ф.

Лучшим автором OPM по мнению читателей журнала (да и по нашему мнению) стал хорошо всем знакомый Валерий Корнеев, также известный как Агент Купер, который, именно в 2001 году присоединился к нашему коллективу. За вторую строчку этого своеобразного «хит-парада» развернулась нешуточная борьба, из которой победителем вышел прошлогодний победитель номинации Алексей «Халпосай» Ковалев, слегка потеснив еще одного дебютанта 2K1 Леонарду Ф. Посмотрим, что будет в уже наступившем 2002 году, ждать осталось недолго!...







## Лучшая публикация года в OPM

1. «Новости семейных компьютеров, или японская игровая пресса на примере Weekly Famitsu» (OPM #11'2001)
2. Final Fantasy X (OPM #8'2001)
3. Tokyo Game Show Fall 2001 (OPM #11'2001)

Лучшей публикацией 2001-го года наши читатели признали материал Валерия Корнеева «Новости семейных компьютеров, или японская игровая пресса на примере Weekly Famitsu», посвященный самому уважаемому в своей области печатному изданию в мире. Тема более чем интересная, и аудитория OPM оценила проделанную работу по заслугам. Высоко была оценена и развернутое превью Final Fantasy X (OPM #8'2001) от того же Корнеева. Игры, за которой с затаенным дыханием следит множество поклонников этого игрового сериала. Ну а на третьем месте оказался масштабный отчет о выставке Tokyo Game Show Fall 2001 в исполнении Сергея Овчинникова.

Подводя итоги года, отдельно стоит упомянуть и ряд проектов, по объективным причинам не попадающим ни в одну из предложенных вашему вниманию номинаций (не стоит упоминать, что все они вышли на PS2). В первую очередь идет безумный Rez – один из самых любопытных проектов, попавшихся нам на глаза в последнее время. Оригинальный, до мелочей продуманный сплав из shooter'a в стиле легендарного Panzer Dragoon (на Sega Saturn) и музыкального action'a – согласитесь, это достойно внимания. Интересная картина сложилась и в жанре «виртуального тира», где Namco буквально прорвало на различные проекты. Наибольший интерес, конечно же, вызывает их совместное творчество с Sega - Vampire Night, который на голову превосходит домашний вариант весьма удачного в прошлом Time Crisis 2. Да, с ростом мощностей консолей жанр аркадного shooter'a похоже обретает новую жизнь.



**Сеульский отчет**  
Финал WCG'2001  
глазами нашего специального корреспондента.  
Подробный эксклюзивный репортаж о событиях, происшедших в Сеуле, месте проведения первого мирового чемпионата по компьютерным играм.  
Невероятные подробности из первых рук!

**Игры ни для кого**  
История индустрии знала большое количество гениальных игр, которые по разным причинам не стали популярными. Самый яркий представитель этой категории продуктов, посвящен аналитический материал нашего специалиста.

**Nikita: Crouching Twigger, Hidden Parkan**  
Специальный репортаж, посвященный пионерам отечественной игровой индустрии – компании «Никита». Поворотные моменты истории, последние события компании и планы – все это в статье «Nikita: Crouching Twigger, Hidden Parkan».

Также в номере обзоры:  
**Battle Realms**  
**Jak & Daxter: The Precursor Legacy**  
**Moto Racer 3**  
**«Команч 4»**  
**Aquanox**  
**Hundred Swords**



# СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ

## В 2002 — ОДНИМ ГЛАЗКОМ

После подведения итогов года прошедшего вполне логично сделать анонс релизов года наступившего, чтобы понять, чего нам ждать от капризных господ разработчиков. К сожалению, PS one нас уже вряд ли чем-нибудь порадует, кроме уже анонсированной в новостях *Capcom vs. SNK Pro* и постоянно откладываемой *Black&White*, поэтому этот материал будет полностью посвящен проектам для PS2. Причем мы вновь ориентируемся на наш многострадальный европейский рынок, по традиции отстающий с релизами от всего остального мира на пару, а то и больше месяцев. А начнем мы, конечно, с SCEE.

### Sony

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) в прошлом году сделала ход конем, сдвинув выход практически всех своих проектов с 2001 на 2002 год. Поэтому ничего нового вы из этой заметки об играх этого издательства не узнаете. Наиболее близка к релизу *Wipeout Fusion*. Продолжение знаменитых гонок должно появиться на прилавках уже в начале февраля. Чуть позже, в марте, появится римейк известной PC-шной игры *Drakan: The Ancients' Gates*. Но все это старые проекты, а что есть новенького в запасниках Sony? Лично для меня основной интерес пред-



ставляет мистическая action/adventure *Primal*, чей сюжет замешан на очередных разборках между порядком и хаосом, а главным действующим лицом вновь стала девушка. *The Getaway*, напротив, никакого отношения к мистике не имеет и по сюжету и игровому процессу намного ближе к какому-нибудь *Max Payne* или *GTA 3*. Но есть у этих проектов и сходство: анонсированы они были еще прошлой весной, а ничего нового с тех пор мы так о них и не узнали. Вполне возможно, что работа над этими играми ведется в полной секретности, тем не менее, оснований ждать их появления раньше конца года нет. А напоследок остались подарки из Японии — очередная серия сверхпопулярного (очевидно, из-за своей простоты и доступности) у себя на родине *Hot Shots Golf 3* и уже мелькавшая в наших новостях *Gran Turismo 3*

*Concept*, представляющая собой облегченный вариант GT с новыми трассами и концепт-карами большинства японских производителей. Но если у первой есть высокая вероятность появиться на рынке уже к лету, то GT 3 Concept не стоит ждать раньше осени. Как известно, SCEE активно издает в Европе игры других компаний, в частности Sega, Namco и Square. Разберем их по порядку.

### Sega

Забросив приставки и внезапно став одним из крупнейших независимых разработчиков, эта компания не спешит радовать нас анонсами. В стане Sega все без изменений. Как ни удивительно, но одна из лучших игр жанра Fighting — *Virtua Fighter 4* — должна появиться у нас уже в конце марта. Лишь немного ее опережает PS2-вариант ставшего столь популярным в России на Dreamcast'e action *Headhunter*. Вместе с ним должен выйти и еще один римейк Dreamcast'овской игры — *Space Channel 5*. Что касается настоящего сиквела этой стильной музыкальной игры, то у нас есть все шансы получить его где-нибудь к осени



под соответствующим названием *Space Channel 5 Part 2* (в Японии игра появится уже 14 февраля). Улала, вооружившись позаимствованным из Rez Трансвибратором, вновь пойдет перетанцовывать бесконечные мириады инопланетных монстров.

### Namco

Вот мы и добрались до компании, пользующейся особой любовью у наших геймеров за серию *Tekken*. Кстати говоря, уже практически готова к выходу ее четвертая часть, призванная показать, как на самом деле должен выглядеть *Tekken* на PS2. Sony еще не объявляла дату выхода игры, но некоторые уважаемые интернет-магазины уже определили ее как 2



мая. Не стоит забывать и про прямого конкурента *Tekken*'а — *Soul Calibur 2*, который, вполне возможно, появится уже этим летом. И это еще не все. Совсем скоро, в марте, наконец-то должен состояться европейский релиз совместной работы Namco и Sega, созданный в лучших традициях *House of the Dead* — световой тир *Vampire Night*. Обзор этой великолепной игры вы можете найти в следующем номере нашего журнала. А в мае уже должен появиться ответ Namco на *Max Payne* — «абсолютно оригинальный» *Dead to Rights*. Тем не менее, эта игра требует самого пристального внимания, поскольку создатели *Растап'а* никогда зря чужие идеи не крадут. За ним, скорее всего, последует *Smashing Court Tennis Pro Tournament* — продолжение фирменной серии теннисных симуляторов, включающих в себя практически всех звезд этого вида спорта. А завершит год выход первой серии *Xenosaga*, уже ставшей знаменитой RPG, которой мы уже посвятили не одну статью. Несмотря на скорый релиз в Японии



(2 февраля), ее выход на англоязычном рынке все еще стоит под вопросом. Хотя само появление материалов к этой игре на официальном Press-Kit от Sony уже говорит о многом и вселяет оптимизм. И в заключение добавлю, что могучая Namco умудрилась еще и проанонсировать **Ridge Racer 6**. Ума не приложу, как они справятся со всеми своими проектами.

## Square

2001 год был не самым удачным для этой компании, и все из-за неосторожной и самоуверенной попытки влезть на кинорынок. Их полнометражный компьютерный фильм *Final Fantasy the Spirits Within* с треском провалился по всему миру. Но, похоже, Square нос вешать не собирается и упрямо продолжает свою линию, клекая «Последние Фантазии» одну за другой. **Final Fantasy X** (вышедшая в Штатах еще в декабре) доберется до Европы только к маю (по самым оптимистическим прогнозам). А еще раньше, весной, в Японии выйдет уже следующая часть - первая онлайн-игра в серии. Когда ее можно ждать у нас, сейчас предположить трудно. Тем более что



разительные отличия **Final Fantasy XI** от традиционной японской RPG вкупе с массой качеств, приущих большинству современных западных online RPG, делают ее шансы на успех как у себя на родине, так и во всем мире весьма низкими. Но, видимо, чтобы подстраховаться, Square практически закончила еще одну ролевуху

**Kingdom Hearts**, которую она создавала в сотрудничестве с Диснеем. Эта сказка, вероятно, станет настоящим бесприкрытым проектом, т.к. сочетает очарование диснеевских персонажей (все еще популярных во всем мире, в том числе и в Японии) и сюжетный накал JRPG. Однако выхода Kingdom Hearts не стоит ждать раньше осени.

## Electronic Arts

Знаменитая и несокрушимая EA, другой известный издатель, просто переполнена новыми проектами, причем новых игр хватает и без очередных FIFA и NHL (хотя они тоже будут - куда же без них!). Весной должны появиться механизированные наследники SSX Tricky - **Freestyle** и **Sled Storm 2**, в которых вам предстоит «крутить» трюки уже с использованием мотоциклов и снегоходов соответственно. Практически завершена **Pirates: Legend of Black Kat**. Но делать выводы пока рано, т.к. после ее презентации на последней Е3, кроме отличного корабельного боя, ничего стоящего она показать так и не смогла. И все это меркнет по сравнению с весенним же релизом **Need for Speed: Hot Pursuit 2**, которая наряду с отличной графикой должна посадить нас за руль Ferrari, Lamborghini, ну или Porsche на протяжении 12 трасс. Продолжаем наращивать темп. И... получаем сразу два великолепных сиквела замечательной игры - **Medal of Honor Frontline** и **Medal of Honor Fighter Commander**. Первая (она выйдет уже в мае) полностью выполнена в традициях ориги-



нальной игры и улучшилась лишь графически, т.е. вам вновь в одиночку придется решать исход Второй мировой, что бы там ни говорили историки. Вторая же игра переносит вас в тихоокеанский театр военных действий, где отважные американцы сражались



с коварными японцами. Но топтать ногами японскую землю вам не придется, т.к. теперь вас посадят за штурвал самолета, и свою Medal of Honor вы будете зарабатывать в поднебесье, отстреливая камикадзе. Спускаемся с неба на землю. Судя по всему, к лету на PS2 появится свой вариант «Чужих» - **FPS Aliens: Colonial Marines**. Скриншот к нему выглядят подозрительно красиво, что в совокупности с небольшим количеством времени, оставшимся до выхода игры, вызывает некоторые подозрения. А завершает год **Lord of the Ring**, которая явно будет приурочена к выходу продолжения блокбастера прошедшего года.

## Eidos

Когда-то это было мое самое любимое издательство, ведь именно им принадлежат такие проекты, как Soul Reaver и Fear Effect. В принципе, оно и продолжает работать в том же духе, но как-то не совсем удачно. Сейчас Eidos уже практически подготовило к выпуску два очень неплохих проекта. Первый носит странное имя **Herdy Gerdy**, и это классическая игра в жанре adventure. Ваша основная задача - во имя высшей цели исследовать окружающий мир, решая





его головоломки и общаясь с его обитателями. Но главное, мир **Herdy Gerdy** живой, он словно существует отдельно от вас. А у каждого из населяющих его существ имеется свой уникальный искусственный интеллект. Правда, как все это работает, сейчас не совсем понятно, так что ждите обзора. Второй проект, **EOE: Eve of Extinction**, наиболее близок по содержанию к Oni. Сами разработчики характеризуют его как action/adventure, комбинирующую в себе единоборства, аниме и голливудский боевик. Что ж, увидим. А буквально наступая им на пятки, уже спешат два перевода с PC: **Hitman** (по сути, симулятор наемного убийцы) и **Deus Ex** (великолепная RPG с элементами action). Вместе с ними в марте выйдет **Blood Omen 2**. Да-да, это та самая action/adventure, повествующая о молодых годах Каина - властелина вампиров из серии Legacy of Kain. В игре обещают продвинутую боевую систему и полную опасностей жизнь вампира. Пока же в этом проекте сильно настораживает несколько бедноватая графика. А теперь перейдем к слухам, поскольку точных данных по сле-



дующим проектам нет. Зато какие имена - даже пояснять ничего не надо: **Fear Effect PS2**, **Deus Ex 2** и **Tomb Raider Next Generation**. Это ли не отдушина для настоящего геймера.

### Virgin Interactive (Interplay)

Главным проектом на 2002 год от Virgin/Interplay просто обязан стать **Run Like Hell** - научно-фантастический action/adventure с сильным уклоном в «резидентство». Только ужасных зомбаков заменили не менее ужасные инопланетные монстры. На данный момент придаться к игре сложно, так что, вполне возможно, в мае мы получим настоящий хит и... забудем про Резидента. Другой проект, пожалуй, не такой известный, зато он имеет гораздо более известное имя: **Robocop**. Думаю, объяснять ничего не надо: восемь огромных уровней и семь типов оружия - вполне достаточно для настоящего защитника закона.

### Take 2

Думаю, ни для кого не вопрос, что после столь успешных продаж **GTA 3** не анонсировать четвертую часть было бы по крайней мере глупо. Однако игра вряд ли появится раньше конца года, а если они задумают делать не просто add-on, то дело может затянуться и до 2003 года. Но сегодня нас больше волнует другой проект, на злобу дня посвященный организации массовых уличных беспорядков. Да, **State of Emergency** развяжет вам руки и даже GTA 3 позавидует тому хаосу, что вы сможете учинить в этой игре.

### Acclaim

Стоит ли что-то еще говорить о единственном достойном проекте преуспевающей компании? Тем более что мы уже писали о нем некоторое время назад. **Shadowman: 2nd Coming** уже практически готов к выходу (февраль), нам остается лишь немного его подождать и оценить по достоинству.

### Capcom

Поначалу мне казалось, что и Capcom не порадует нас новинками в этом году. Очередная попытка создать shooter на основе своей самой прибыльной вселенной, **Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica**,



скорее всего, вновь потерпит неудачу, впрочем, как и аналогичный проект во вселенной Dino Crisis. Конечно, великолепным **Maximo: Ghosts to Glory** и **Onimusha 2**, которые, кстати, появятся уже в марте (первая в Европе, а вторая в Японии), она и в подметки не годится. Но с ними мы уже как-то свыклись, как будто год в них играем. А хочется чего-то совершенно нового, и, как по мановению волшебной палочки, оно появляется. **Auto Modellista** - стильная гонка (!!!) от Capcom с лицензированными машинками, cel-shading графикой и онлайнным режимом игры!

### Konami

Похоже, после выпуска Metal Gear Solid 2 эта компания решила уйти на каникулы и медленно пожинать плоды успеха их продукта в англоязычном мире. Хотя вполне возможно, что Konami просто по уши погрузилась в некие секретные разработки, о которых мы узнаем лишь на Е3.

### Infogrames

В отличие от других компаний, у которых оказалось намечено немало релизов на конец зимы - начало весны, Infogrames даже нечем похвастаться. Зато у нее с избытком перспективных проектов, выход которых предполагается только на конец года. Начнем с более известной серии раллийных гонок **V-rally 3**. Предыдущие части выходили на PS one, где они себя очень неплохо зарекомендовали, соответственно, можно рассчитывать и на качественную PS2-версию. Другой проект носит гордое имя **Mission Impossible**

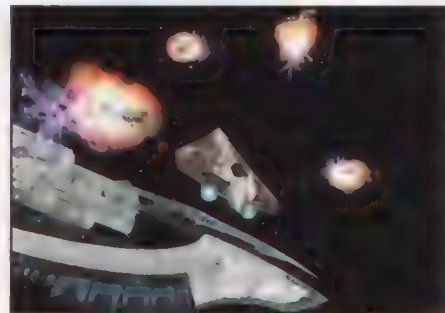
2. Не так давно Infogrames купила лицензию на право создавать игры по этому фильму и теперь полна решимости использовать ее по полной программе. Вполне возможно, что одной игрой все не ограничится. Остается покрытым тайной мрака третий проект - **EXO**, который довольно сильно раскручивался во время прошлогодней Е3 и так же благополучно был затем забыт. А жаль - экзоскелеты очень неплохо сидели на девушках... И только одну игру Infogrames собирается выпустить в ближайшее время (в мае). В свое время мы уже писали о ней. Я говорю о **Stuntman** - игре, в которой вам достанется роль постановщика трюков, или по-нашему каскадера.

### Vivendi-Universal

Постепенно поглощая одну компанию за другой, это издательство успевает еще и игры выпускать. Наиболее скорым релизом от V-U станет **No One Lives Forever** (февраль). Это вновь PC-римейк, только на этот раз чистой воды FPS, пусть и стилизованный под эдакое шоу шестидесятых. Примерно вместе с ним появится и **Jurassic Park III: Survival** - игра, до безобразия повторяющая концепцию Dino Crisis, только от другой конторы. Но намного более сильный ужастик должен выйти значительно позже (если, конечно, вообще выйдет) - **The Thing** по одноименному фильму ужасов.

### Lucas Arts

Создатели бессмертной саги продолжают трудиться не покладая рук над новыми шедеврами. На PS2 их





предполагается два: продолжение известных гонок на подках из первого эпизода «Звездных войн» - **Star Wars Racer Revenge**, а также космический shooter а-ля Ace Combat - **Star Wars Jedi Starfighter**. События и первой и второй игры будут происходить во вселенной второго эпизода «Звездных Войн». И если основным отличием Racer Revenge станет значительно возросший уровень экстремальности, то Starfighter предложит вам полеты как в открытом пространстве, так и над поверхностью планеты на трех типах кораблей. Выход обеих игр намечен на март.

#### Codemasters

Знаменитая английская команда, создавшая лучшую раллийную серию игр, сейчас активно работает над ее третьей частью, релиз которой планируется в сентябре. **Colin McRae Rally 3** будет отличаться от своих предшественников деформируемостью корпуса машин и значительным приростом количества полигонов на модель (с 800 до 13000). Также будет полностью воспроизведен внутренний интерьер автомобилей. Посмотрим, после выхода WRC нам теперь есть с чем сравнивать раллийные гонки для PS2. Другой проект Codemasters выйдет значительно раньше (можно сказать, что он вообще уже вышел). Это опять порт с PC-FPS **Soldier of Fortune**, наверняка знакомый многим еще и по версии для Dreamcast.

#### THQ

Dark Summit изначально разрабатывался специально под Xbox, но в дальнейшем было решено портировать его и на другие платформы. С точки



зрения игрового процесса, **Dark Summit** — это сноубординг. Однако во время спусков вам предстоит не только выполнять трюки, но и разыскивать всевозможные секреты уровней, что и является основными задачами игры.

#### Ubi Soft

Создатели Rayman'a в последнее время активизировались на фронте RPG, и именно их мы можем благодарить за появление в феврале-марте таких

игр, как **Grandia II** и **Jade Cocoon 2**. Но, естественно, этим все не ограничивается. Вас наверняка должна заинтересовать стратегия в реальном времени **Conflict Zone**, планируемая к релизу в марте. Какими-то особыми достоинствами игра не обладает, но, с другой стороны, это единственная RTS на PS2, кроме Kessen. Проектом на перспективу от этого французского издательства можно смело считать **Crouching Tiger, Hidden Dragon**. Игровой процесс явно будет навеян одноименным «хитом» кинопроката, но какие-либо подробности на данный момент неизвестны.

#### Activision

Древняя как мир компания практически на днях поведает миру совершенно неожиданную новость: оказывается, они уже делают четвертую часть **Tony**



**Hawk's Pro Skater**. Поразительно! А если серьезно, у компании, кроме желания продолжить клепать экстремальные проекты под маркой Activision O2, есть целых три очень неплохих игры. Самая перспективная из них - **Spider-Man: The Movie**, которая, очевидно, будет сделана в традициях оригинального Человека-Паука для PS one. Сюжет игры наверняка будет повторять сценарий одноименного фильма, да и графически он просто обязан быть на порядок лучше. Следующие два проекта пока находятся на одинаковом уровне, хотя и относятся к разным жанрам. **X-MEN: Next Dimension** — продолжение Fighting-серии для PS one под общим названием X-MEN (запланированный релиз — лето 2002 года). Вряд ли мы там увидим много принципиально нового — единственным усовершенствованием, кроме традиционных графических улучшений, станет появление многоуровневых арен, а также вообще ничем не ограниченных боевых территорий. **Tenchu 3**, всем вам знакомый «симулятор ниндзя», тоже решил обзавестись продвинутой версией. Насколько нам стало известно, действия игры будут происходить через год после событий первой части. Помимо двух основных персонажей совершенно точно будет еще несколько игровых героев, но точное их число пока неизвестно.

#### Midway

На самом деле, от **Legion: Legend of Excalibur** я ждал много большего, но, видимо, золотые дни Midway давно канули в прошлое. Тем не менее, в районе апреля мы должны получить уже готовый продукт, в котором вам предложат в течение 14 миссий разыскивать 12 рыцарей Круглого стола, попутно отправляя в ад несметные полчища врагов. И под конец наиболее важное в этом абзаце известие: Midway анонсировала **Mortal Kombat 5**. Ура, всем фанатам дружно водить хороводы!

#### SCI

К работе этой европейской студии я обратился только по одной причине: хотелось подобрать игры из всех областей и жанров. В **Conflict: Desert Storm** от этого издательства вам придется управлять взводом спецназа. Выбор существует, и выбирать придется из британского SAS и штатовской Delta Force. Каждый из четырех бойцов специализируется на определенном виде оружия. Выход проекта намечен на май 2002 года.

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В ЯНВАРСКОМ  
НОМЕРЕ

МУМИЯ  
ВОЗВРАЩАЕТСЯ  
НА DVD!

ПЕРЛ-ХАРБОР  
НА DVD  
И ИНТЕРВЬЮ  
С БЕНОМ АФФЛЕКОМ

LCD-ПРОЕКТОР MITSUBISHI

DVD В АВТОМОБИЛЕ

ПЕРВЫЙ В РОССИИ  
ЖУРНАЛ С СОБСТВЕННЫМ  
DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ!



ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD

В ПРОДАЖЕ ЖУРНАЛ  
С DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ

Российская редакция:  
119034, Москва,  
Коробейников пер. 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
E-mail: reklama@totaldvd.ru



# Jak & Daxter:

## The Precursor Legacy

Весь этот беспредел, который мы называем платформерами, начался с безумного эксперимента, когда неопытному салаге по имени Shigeru Miyamoto была поручена ответственная работа по созданию новой игры на замену провалившемуся в Америке игровому автомату Radarscope. Было это в 1981 году.

**Жанр:** action/adventure  
**Издатель/Разработчик:** SCEE/Naughty Dog  
**Количество игроков:** 1



Появившийся тогда Donkey Kong заложил основу для целой плеяды великолепных игр, которые теперь принято относить к жанру platform. А с развитием домашнего рынка игровых приставок этот жанр превратился в самую важную и любимую игровую категорию. Отныне ни одна новая система не имела практически никаких шансов на успех без оригинального и качественного платформера. Вряд ли для кого-то является секретом, что талисманы Nintendo и Sega – Mario и Sonic – являются героями именно таких игр. Похожий герой-талисман есть и у PlayStation, конечно же, это знаменитый Crash Bandicoot от

Naughty Dog. Этот игровой сериал и на сегодняшний день является одним из лучших на первую консоль от Sony. Двадцать миллионов проданных копий во всем мире являются хорошим тому подтверждением. Но несмотря на приобретенную трехмерность, Crash все же был выполнен в духе все тех же



**Jak & Daxter: The Precursor Legacy, которая, по нашему мнению, является первым за последние пять лет платформером.**



**Jak может пользоваться магией. Например, Blue Eco позволяет ему быстро перемещаться.**

«плоских» Марио и Соника. И только новая платформа Nintendo 64 дала миру совершенно новый продукт, который и по сей день остается эталоном и примером для подражания. Марио 64 открыл для жанра новые горизонты, подняв планку качества настолько высоко, что до сих пор никому еще не удалось до нее даже дотянуться. Пока на сцене вновь не появилась Naughty Dog. Уже неоднократно пытавшаяся повторить успех Miyamoto, студия вволю трудилась над новым се-







кретным проектом. Как выясняется, для решающего скачка авторам не хватало лишь мощи, которая поступила в их распоряжение в лице PS2. Усердный труд увенчался заслуженным успехом. Почти одновременно с пятой серией Crash Bandicoot, к которой Naughty Dog теперь уже не имеет абсолютно никакого отношения, в свет вышла Jak & Daxter: The Precursor Legacy, которая, по нашему мнению, является первым за последние пять лет платформером, столь же увлекательным, интересным и совершенным, как Mario 64. С одной скромной оговоркой. Если вы ждете колоссальных и революционных откровений, ищите их в другом месте. У Naughty Dog, как всегда, можно найти лишь прилизанные, вышколенные, закаленные временем, начищенные до блеска... чужие идеи. Просто на этот раз разработчикам удалось почти невозможное. Как и в Mario



**Daxter'a угораздило свалиться в колодец, напичканный черной магией, в результате чего малый превратился в странное животное.**

64, все компоненты игры, сколь бы инородными и чуждыми они поначалу не казались, складываются в единое целое, превращая «уровни» в «миры», а горстки полигонов – в смешных и веселых героев.

Итак, Джек – это более-менее нормальный искатель приключений, который вместе со всем миром пытается спасти от страшной участи своего незадачливого приятеля. Рыжего комика зовут Дэкстер, и он таким был не всегда. То есть он не всегда был таким внешне. Дуралея угораздило свалиться в колодец, напичканный черной магией (Dark Eco), в результате чего малый превратился в странное животное, похожее на весель-



Как мы уже говорили, в игре просто огромное количество NPC. Выглядеть они могут самым разнообразным образом, и каждому найдется что вам рассказать или предложить.

чака Тимона из диснеевского «Короля Льва». Сюжет, разумеется, трехкопеечный, но и в этом виде он, в общем, куда замысловатее и оригинальнее бесконечной мыльной оперы про любовный треугольник Марио-Принцесса-Бозузер. Дело-то все равно не в этом.

Поклонники Crash Bandicoot, начав играть в новое творение Naughty Dog, сразу почувствуют что-то неладное. Никаких порталов, комнат, проходов. Да и уровней как таковых вообще не наблюдается. Игровая среда представляется как один бесконечный непрерывающийся мир. Первый вопрос:

куда идти и что делать? Да, в общем-то, куда угодно. Со «что делать» попроще. В игре необходимо искать некие Power Cells, которые необходимы для собирания различных механизмов. Каждый такой прибор или средство передвижения открывают очередной большой игровой район с новыми квестами и загадками. Строгой линии прохождения не существует. Ищите power cells где хотите и когда хотите. На территории первых игровых зон их содержится куда больше, нежели необходимо для проникновения в следующую часть мира. Потом можно вернуться и поискать недостающие

## РЕЗЮМЕ

PlayStation2

Jak & Daxter: The Precursor Legacy

### + ПЛЮСЫ И МИНУСЫ -

Великолепный графический движок, позволивший создать единый огромный мир, впервые лишенный видимых загрузок и сохранений.

Тем не менее, игра практически не внесла ничего нового в жанр, кроме того, из-за излишней простоты игрового процесса онб очень быстро заканчивается.

Official PlayStation Россия

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

9.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Красивая, на удивление гармоничная игра с «диснеевскими» персонажами и полной свободой действий. Удачная попытка Crash'a принять человеческий облик.





Чтобы выудить рыбку, нужно вовремя подцепить ее сачком. Главное — не поймать ядовитую.

звенья. Power Cells можно не только находить в укромных уголках джунглей и извлекать из боссов, а также зарабатывать или покупать. Игровым миром Jak & Daxter наводнен многочисленными персонажами. С каждым из них можно и нужно поговорить. Почти наверняка окажется, что в их рас-



Многие жители согласны расстаться с ценностью в обмен на некоторое количество так называемых Precursor Orbs.



А это уже Yellow Eco. Она позволит Jak'у поражать врагов на расстоянии.

поряжении находится одна-две драгоценности, которыми они готовы поделиться в случае оказания вами каких-либо услуг. Квесты бывают разными. Например, собрать в загон грустных мычащих животных, напоминающих коров, или помочь местному мэру электрифицировать деревню, чтобы он смог победить на очередных выборах. Удивительно, но на Западе (даже на сказочном Западе) политики убеждены в том, что для того чтобы тебя выбрали, обязательно нужно что-то для народа сделать. Странные люди все-таки. Можно и помочь местной культуре: у художника сбежала муза (с виду крокодил крокодил, но носится и прыгает, как дикая белка), и Джеку с Дэкстером придется отправиться на далекий остров в поисках безумного зверя. Неудачливому рыбаку можно помочь ловить рыбку (местная рыбалка — одна из самых блестящих мини-игр на моей памяти), а в качестве награды (помимо очередной Power Cell) вы получите разрешение плавать на рыбацкой лодке. Еще проще получать Power Cells в результате товарно-денежных отношений. Многие жители согласны расстаться с ценностью в обмен на некоторое количество так называемых Precursor Orbs, которые заменяют в мире Jak & Daxter наши любимые у.е.. Эта валюта, которая куда стабильнее новоявленного евро, обильно разбросана по всем без исключения уровням игры и порой даже может быть найдена в одном из многочисленных сундуков. Они здесь вместо ящиков с яблоками. Jak & Daxter — вовсе не парная игра наподобие Banjo-Kazooie (N64). Второй персонаж присутствует здесь не с практическими, а скорее с развлекательными целями. Помимо многочисленных веселых реплик Дэкстер также при случае может на-

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

**NAUGHTY DOG**

Знаменитая студия Naughty Dog стала одной из основных сил Sony по завоеванию игрового рынка в середине девяностых годов. Эпоха PlayStation запомнилась многим игрокам по четырем созданным этой компанией проектам — трем сериям Crash Bandicoot и оригинальной аркадной гонке Crash Team Racing. Игры от Naughty Dog никогда не выделялись особенными новациями. Команда работала, в основном, ради достижения новых высот в графическом оформлении и пыталась делать дизайн своих проектов если не оригинальным, то хотя бы разнообразным.

Со временем между владельцами торговой марки Crash Bandicoot компанией Universal и создателями сериала выросла стена непонимания. Universal нужны были только новые серии Crash. Naughty Dog старый герой уже надоел. Студия перешла под покровительство Sony, а ее основатели, Джейсон Рубин (Jason Rubin) и Энди Гэвин (Andy Gavin) приступили к работе над совершенно новым проектом.

**Crash Bandicoot**

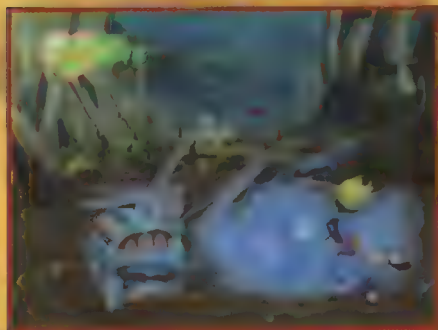
**Crash Bandicoot 2:  
Cortex Strikes Back**

**Crash Bandicoot:  
Warped**

**Crash Team Racing**



мекнуть на решение очередной головоломки и даже поплакать над бездыханным телом героя в том случае, если ему не повезет и Джека кто-нибудь слопают. Не печальтесь, времена ограниченного количества жизней и прочих подлостей ушли в прошлое вместе с Megadrive и SNES. Худшее, что с вами может случиться – это возвращение к последней точке загрузки. О которой, кстати, вы можете и не догадываться. Поскольку как таковой загрузки в Jak & Daxter не существует. Отправляясь в очередную зону обширного леса, вы увидите лишь надпись на экране, говорящую вам о названии нового «уровня». Не будет ни прекра-



щения действия, ни какого-либо ожидания. Более того, не будет даже торможения. Графика и анимация деловито демонстрируют нам свои красоты со скоростью 60 кадров в секунду без глюков и прочих неприятностей. Забравшись на высокую гору, вы сможете, оглядевшись вокруг, увидеть практически весь игровой мир, - обзор простирается на километры вокруг. И это еще не все. В Jak & Daxter существует и такое понятие, как смена дня и ночи. Это традиционное в реальной жизни и такое редкое в виртуальной явление плавно изменяет все вокруг до неузнаваемости. Разумеется, это действует на всех территориях без исключения - от романтического пляжа до диких джунглей и заснеженных горных вершин. Каждый день проходит примерно за 10-15 минут реального времени, и это каждый раз позволяет наслаждаться совершенно потрясающими видами. Будь у Naughty Dog побольше мозгов (простите, фантазии), они бы придумали, как сделать смену дня и ночи не просто очередной «красивостью», но и частью игрового процесса. Ночные и дневные монстры, какие-нибудь пещеры, проникнуть в которые можно лишь при полной луне, и про-

*Несмотря на полную свободу действий, половина игры проходит как обычный platformer.*



чие романтические бредни. Было бы здорово... Jak & Daxter, как и прошлые проекты Naughty Dog, не дотягивает до Mario и по еще одному параметру. Эта игра, как и Crash Bandicoot, несколько коротковата. Пройти ее при желании можно часов за восемь-десять, чего явно недостаточно для грандиозного шедевра всех времен и народов. При этом вы все равно найдете в игре огромное количество локаций, все возможные и невозможные типы монстров и головоломок и вообще все, что необходимо иметь хорошему платформеру. Однако уровень сложности несколько ниже возможностей среднего игрока. Для детей игра будет в самый раз, взрослым же наверняка захочется чего-то капельку сложнее. Впрочем, проблема эта не столь уж значительная, а все 120 звезд в Mario 64 нашли далеко не все. Jak & Daxter – один из самых ярких проектов последних лет. Игра невероятно красивая и увлекательная, команда Naughty Dog наконец-то удалось избавиться от былых проблем и комплексов, выдав нам по-настоящему блестящую работу.

Сергей Овчинников

## ФЕСТИВАЛЬ КОМИКСОВ "КомМиссия" 2002



КРУТО!

ЗАЙДИ НА САЙТ  
И ПРОГОЛОСУЙ ЗА  
ПОНРАВИВШИЙСЯ КОМИКС !!!  
[WWW.KOMMISSIA.RU](http://WWW.KOMMISSIA.RU)

НУ ТЫ ПОНЯЛ ?!



И, ТИПА  
ПРИХОДИ НА  
ВЫСТАВКУ!

С 1 по 10 февраля 2002г.  
в Закрытом Центре Современного  
Искусства Москва, ул. Новорязанская,  
дом 29, стр. 4

ИЛЛЮСТРАЦИИ: ФАКЕЛ, ДЖЕФ

СПАТЫ

ИЗ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ



СТАНДАРТ  
ФИНАНСИРОВАНИЯ

DEFA kreativbüro

HYUNDAI ImageQuest





# 007:

## Agent Under Fire

К великой радости всех поклонников шпионских боевиков, Agent Under Fire (AUF) наконец-то увидела свет. На этот раз наш несокрушимый агент 007 призван остановить террористическую организацию, занимающуюся незаконным клонированием людей...

**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:**  
Electronic Arts  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** MGS

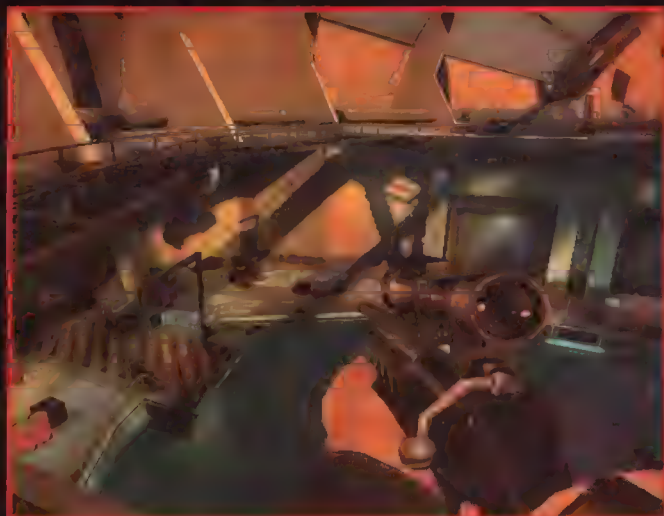


Как мы уже писали ранее, AUF - это классический шутер от первого лица (FPS), разбавленный гоночными миссиями как с видом от третьего лица, так и более экзотичными, называемыми rail shooter. Последние, по сути, являются все тем же FPS, но только "на колесах". Компьютерный напарник управляет машиной, геймер же в это время отстреливается от врагов (в игре реализован автоприцел, но, зажав R2, вы можете целиться и вручную). И хотя ездить предстоит не так уж и мало, в AUF все-таки преобладают FPS-уровни, где приходится передвигаться на своих двоих.

По традиции, в начале каждого уровня игроку предлагают возможность насладиться брифингом. Перед агентом ставится определенное количество задач, список которых может расширяться по мере прохождения миссии. Также иногда вам будет выдаваться определенный набор шпионских приспособлений - "гаджетов" (gadgets), необходимых для выполнения какого-либо задания. Скажем, если требуется сфотографиро-

вать секретные документы, вполне логично предположить, что вам понадобится настоящая шпионская Q-Camera. В гоночных же миссиях гаджеты чаще всего приходится искать самостоятельно. В этом нелегком деле вам всегда готова помочь подробная карта города со стрелкой, показывающей правильное направление движения. Красным цветом на ней (карте) обозначены противники, зеленым - какие-либо объекты, важные для прохождения миссии. Голубой кружочек символизирует Джеймса Бонда, или, если быть точнее, машину, в которой он находится. Нас же больше всего должен интересовать желтый цвет, которым и помечены различные гаджеты. Среди них, к примеру, наличествует Q-Booster, позволяющий агенту 007 немного прокатиться, что называется, с ветерком. Впрочем, даже за те несколько секунд, что действует этот ускоритель, успеваешь "обнять" по меньшей мере с половиной столбов,

*Но об этом мы поговорим чуть позже.*



Перед агентом ставится определенное количество задач, список которых может расширяться по мере прохождения миссии.



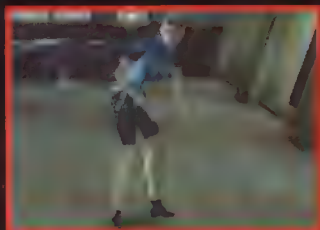
*Q-Booster в действии, и теперь в радиусе 25 футов от автомобиля.*

деревьев, машин и прочих объектов, имеющих неосторожность находиться поблизости. Следующим в списке идет Q-Slick - нечто жидкое и маслянистое. У вас на хвосте несколько недружелюбно настроенных автомобилистов? Вылейте им под колеса Q-Slick и спокойно продолжайте заниматься своими делами: теперь пре-



следователи будут кататься по асфальту, словно по льду. Если вы садист, подарите им вдобавок еще и Q-Smoke - дымовую завесу, дезориентирующую противников. Собственно говоря, все эти гаджеты - далеко не роскошь, а средство достижения цели. Без применения некоторых из них пройти уровень будет просто невозможно. Например, в третьей миссии необходимо остановить удирающий от вас фургон. Если не хотите гоняться за этим фургоном до скончания века, попробуйте

**Новый персонаж или еще одна старая знакомая?**



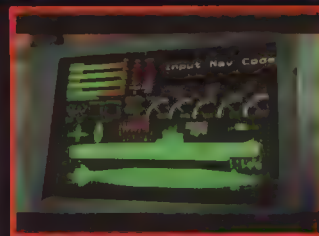
вспомнили о ракетах? Зря надеетесь - ракеты пешеходы гордо ловят на грудь десятками, и ничего им, понимаете ли, от этих любезностей не делается. Полиции, кстати, и игровых нет. Иногда слышно, как поблизости воеет сирена, но самих патрульных машин не видно. Да, пожалуй, оно и к лучшему.

После прохождения миссии производится подсчет очков. Учитываются абсолютно все: точность стрельбы, полученные вами повреждения, количество убитых противников, время, ушедшее на прохождение миссии, уровень сложности игры (difficulty bonus) и т.п. В зависимости от успехов вам презентуют одну из медалей: бронзовую, серебряную или золотую. Счастливицам, собравшим

**Чтобы заработать как можно больше очков, вам поневоле придется использовать так называемые Bond Moves...**



**Лучшее оружие против любой техники — Rocket Launcher.**



применения оружия (т.е. голыми руками), выстрел по бочкам с горючим в тот момент, когда около них находится много вражеского населения и проч. Что, не нравится? Любите делать все по-своему? Хорошо, продолжайте в том же духе. Допустим, для получения дополнительных очков Бонду необходимо пробраться в кабинет через вентиляционную трубу. Вы залезаете в эту самую трубу, ползете по ней до запертой решетки, открываете последнюю при помощи Q-Laser'a... Однако после этого ничто не мешает вам вы-

**Трудно устоять на ногах после прямого выстрела из Shotgun.**



те нейтрализовать его с помощью Q-Pulse (электромагнитной волны, выводившей из строя наличные электроникой вражеские автомобили). Результат превзойдет все ваши ожидания.

Улицы городов, по которым предстоит кататься, отнюдь не пустынные. И я уже предвижу волнующий игроков вопрос всех времен и народов: а можно ли давить пешеходов? Спешу вас обрадовать: пешеходов давить нельзя. При малейшем намеке на опасность эти монстры полигонных улиц прытко отскакивают в сторону и спокойно реагируют на попытки наезда и стоически переносят шквал пулеметных очередей. Вы невзначай

все золото, даруется Golden Gun (пистолет, убивающий с одного выстрела). Если есть желание, можно переиграть миссию еще раз с целью добыть запертые на уровне 007 Bonus Tokens - это верная дорога к получению платиновой медали, открывающей новые карты и режимы в мультиплеере. В нем, кстати, имеется целых пять режимов: Combat Training (стандартный deathmatch), Protect the Flag (кто из игроков дольше удержит флаг, тот и победитель), Anti-Terrorist Training (в котором нужно как можно быстрее обезвреживать бомбы), секретный Golden Gun и Top Agent, рассчитанный на четырех игроков.

Чтобы заработать как можно больше очков, вам поневоле придется использовать так называемые Bond Moves. Не спорю, звучит устрашающе. Bond Moves - это определенный набор действий, который, по мнению разработчиков, должен производить настоящий секретный агент. Сюда относится применение гаджетов, нейтрализация противника без

**РЕЗЮМЕ**  
PlayStation 3

**Плюсы и минусы**

Удачное сочетание трех различных типов миссий, удобное и отзывчивое управление, качественная мультиплеер	Низкий уровень искусственного интеллекта: простоватый дизайн FPS-уровней, малая продолжительность игры
--	--

**Official PlayStation Россия**

**ОЦЕНКА**

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
ВРЕМЯ ИГРЫ	7
Оригинальность	8

**8.0**

**СЛОВО РЕДАКТОРА**

Во всех отношениях приятная игра. В меру красивая, в меру простая, да еще и с прекрасным управлением. Как раз таким и должен быть проект по мотивам приключений агента 007.

ползти из вентиляции обратно в коридор и войти в искомую комнату так, как это делают все нормальные люди - через дверь. Часто бывает так, что даже если выполненное действие является откровенно бессмысленным или не приносит каких бы то ни было ощутимых результатов, вам все равно будут начислены бонусные очки.

Ну что же, вроде бы мы все уже обсудили, осталось только поговорить о графике. Графика... присутствует. Освещение, спецэффекты, детализированные модели персонажей - все на месте. Присмотритесь к заставкам, выполненным на движке игры, и вы заметите, насколько правдоподобно лица героев отражают эмоции. Единственная претензия - вода и страшные текстуры. То, что нет ни брызг, ни волн, еще не так страшно. А вот тенью, которую отбрасывает на водную гладь модель игрока, вполне можно пугать детей на ночь, ибо выглядит она (тень) действительно жутко. Ну да ладно. Вот что действительно порадовало, так это управление - удобное и отзывчивое.

Подводя итоги, с удовлетворением могу отметить, что наконец-то у Electronic Arts почти все получилось. Конечно, AUF далеко не совершенна, к тому же, слишком коротка. Основная проблема игры кроется в AI противников, который оставляет желать много лучшего. Порой доходит до курьезов. В начале одной из миссий заставка красочно живописует о том, как герой вальяжно спускается по веревке в холл на самом виду у патрулирующей здание охраны. При этом патрульные демонстративно якобы ничего не замечают и продолжают прохаживаться, как ни в чем не бывало. Простите, но как это понимать? Может, Джеймс Бонд - человек-невидимка? Или это с охраной что-то не так? Тогда что конкретно беспокоит наших пациентов: косоглазие, близорукость, коллективная опухоль мозга? На этот вопрос, похоже, могут ответить только сами разработчики...

**Леонарда Ф.**





# Soul Reaver 2

**Жанр:** Action/Adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
 Eidos Interactive/Crystal Dynamics  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Legacy of Kain:  
 Soul Reaver



Назвать его продолжением "Кровавого Знамени" было бы не совсем корректно, ведь разработчики посчитали нужным позаимствовать и развить лишь сюжет, оставив за собой право изменить все остальное до неузнаваемости. Однако результат оказался выше всяких похвал. Порой SR сравнивают с Tomb Raider, хотя если вдуматься, то игра эта абсолютно уникальна. Дизайнеры и программисты не побоялись воплотить в жизнь свои смелые задумки и совершили невозможное: каким-то таинственным образом им удалось соединить вместе огромный целостный мир, потрясающую трехмерную графику и более чем оригинальный геймплей. В том, что продолжение SR рано или поздно появится, не было никаких сомнений: фактически, анонс содержался в самой концовке первой час-

Началась эта история еще в 1996 году, когда студия Silicon Knights создала action-RPG Blood Omen: Legacy of Kain. Много с тех пор воды утекло, но эта ролевушка по-прежнему остается одной из самых жестоких игр для PS.

Реки крови и горы отрубленных голов, очевидно, сумели вдохновить авторов Gex, и те через несколько лет созрели для создания Legacy of Kain: Soul Reaver (далее SR).

ти. Изначально игру планировали выпустить еще осенью 2000-ого. Но, как это обычно и бывает, предварительный прогноз оказался чересчур оптимистичным, и дату релиза пришлось передвинуть на следующий год. Кульминацией многомесячных ожиданий стала неожиданная отмена версии для Dreamcast буквально за пару недель до ее выхода! Но как бы то ни было, провозившись лишний год, разработчики наконец-то закончили Soul Reaver 2 (далее SR2) для PlayStation 2. Лучше поздно, чем никогда.

Сюжет сиквела неразрывно связан с предыдущей частью. Человек, не игравший в оригинал и сразу выбравший в меню строку "New Game", рискует не понять вообще ничего. Чтобы застраховать себя от подобных ошибок, стоит прежде заглянуть в опции,





где приведена вся история Носгота (Nosgoth) (с краткой хронологией вы можете ознакомиться в этой статье). Убедившись в своей осведомленности и полюбив красочный CG-ролик, иллюстрирующий бой между Каином (Kain) и Разиелем (Raziel), вы отправляетесь в прошлое, в те времена, когда земля еще не принадлежала вампирам. Здесь вы столкнетесь со многими персонажами Blood Omen и получите ответы на сюжетные вопросы, возникшие после завершения SR. Пройдя через временной портал, Разиель утратил практически все магические способности, сохранив лишь энергетический меч Соул Ривер (Soul Reaver) и свойство перемещения в астральный мир. Однако он по-прежнему может пользоваться навыками, приобретенными у поверженных боссов первой части, т.е. стрелять сгустками энергии, проходить сквозь решетки в астральном мире, карабкаться по некоторым стенам и плавать в воде. Но далеко не все в SR2 осталось без изменений - тот же Соул Ривер в самом начале претерпевает некоторые метаморфозы. Отныне Разиель, как любой настоящий джедай,

свобождающиеся после гибели почти любого существа, как и раньше, служат пищей для бывшего вампира. Головоломки, которые в SR сводились в основном к перетаскиванию каменных блоков (видимо, это и ассоциировалось у многих с Tomb Raider), стали разнообразнее и оригинальнее. Порой решение той или иной загадки оказывается совершенно непредсказуемым. Например, вы догадались бы подвинуть одиноко стоящую колонну к источнику света, чтобы возникшая осязаемая тень послужила для вас мостиком на другую сторону обрыва? Может, да, а может, и нет. Основная сложность как раз и заключается в том, что вы никогда точно не знаете, где копать. Не последняя роль при



**Игра постоянно услужливо подсказывает о возможных действиях.**

умеет призывать верный тесак усилив воли в любой момент (достаточно лишь дважды нажать на «круг»). Кроме того, теперь и сам Соул Ривер может во время боя поглощать души врагов, становясь тем самым еще сильнее, но при длительном использовании он начинает высасывать энергию своего хозяина. Но есть и приятные изменения - например, в боевом режиме. Для совершения смертоубийства Разиелю больше не требуются дополнительные приспособления, ведь острые когти демона вполне годятся для вырывания чужих сердец. В дополнение к этому наш борец за справедливость получил возможность наносить более мощные удары (в том числе и ногами), которые буквально подбрасывают врагов в воздух. Также он может теперь блокировать удары. Хотя, держа в руках алебарду или меч, все же чувствуешь себя уверенней. Души, вы-

**Пройдя через временной портал, Разиель, конечно же, не сберег всех приобретенных магических способностей...**



решении головоломок отведена и мечу Соул Ривер. Вместо одной огненной формы (Fire Reaver) из первой части теперь он имеет их целых семь. Конечно, доступными они становятся поочередно, но именно их правильное использование станет для вас обязательным условием продвижения вперед.

## Blood Omen 2

Параллельно с Soul Reaver 2 Crystal Dynamics разрабатывает и настоящее продолжение Blood Omen, повествующее о «юношеских» годах будущего короля вампиров. Сюжет игры расскажет о том, каким же образом Каин докатился до того, чтобы стать лидером кровососущей братии. Пока игра не вызывает особого энтузиазма, поскольку внешне Blood Omen 2 выглядит довольно посредственно, в чем вы можете убедиться, посмотрев демо-ролик. Остается надеяться, что к релизу, который намечен на весну 2002-ого, положение изменится.



ных призраков, которые, как и Разиель, питаются чужими душами. Однако сильно переживать по этому поводу не стоит, т.к. гибель в астральном измерении не положит конец вашим приключениям и даже не доставит особых хлопот. Но если раньше вас всегда выбрасывало на дно воронки (в самое начало игры), то теперь вы продолжаете свой путь с ближайшего checkpoint'a, хитрым образом вpleтненного в сюжет.



**Секунды раздумья на месте будущего тронного зала Каина.**

## РЕЗЮМЕ PlayStation2

Soul Reaver 2

**+ ПЛЮСЫ И МИНУСЫ -**

Удобные камера и управление, усовершенствованная боевая система, интересные головоломки, высокая графика.

Низкая детализация внутренних помещений, несколько серьезных багов уровней, упущенных тестерами.

Official PlayStation 2 Game

**ОЦЕНКА**

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**8.5**

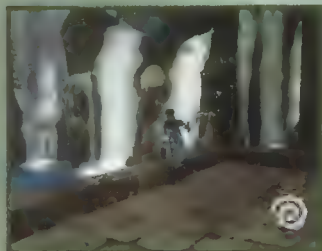
**СЛОВО РЕДАКТОРА**

Великолепный сиквел великолепной игры, только приумноживший те находки, коими был полон оригинал. А по сюжету SR2 теперь легко можно писать романы и снимать фильмы.





Теперь боссами игры являются демоны, они также делятся по цветам, как и элементные способности Soul Reaver. Перед нами серый жемплар.



Несмотря на общее сходство, SR2 воспринимается несколько иначе, нежели его предшественник. Обилие довольно продолжительных диалогов, которые прерывают действие с раздражающей частотой, добавляют игре сходства с RPG. К счастью, внешне заставки вполне пригодны для чисто эстетического созерцания, поскольку графически игра сильно продвинулась вперед. Модели персонажей демонстрируют



значительный прирост полигонов, широко раскрывая рты во время разговоров, двигая бровями и вращая зрачками. Да и Разиель, несмотря на физическую неполноценность, выглядит более детализированным, чем в первой части. Окружающая среда спланирована таким образом, чтобы некоторая угловатость, вызванная явной нехваткой полигонов, не бросалась в глаза, а воспринималась как должное. При

**Несмотря на общее сходство, SR2 воспринимается несколько иначе, нежели его предшественник.**

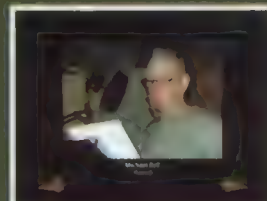
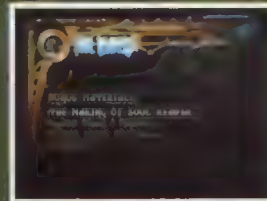


Количество полигонов на "Разиеле" выросло с 500 (PS one) до 3000 (PS2).



## Дополнения

Как и положено настоящему DVD, игровой диск полон дополнений. Кроме текстовой информации, концептов и трехмерных моделей персонажей, здесь хранятся рекламные трейлеры других игр от Eidos: Blood Omen 2, Thunderhawk: Operation Phoenix, Project Eden и Wave Rally. Но особый интерес вызывают документальные кадры, иллюстрирующие процесс озвучивания SR2. Весьма занятно, скажем, наблюдать за тем, как тщедушный старичок Майкл Белл (Michael Bell) вещает молодым и бодрым голосом Разиеля. Также в числе дополнительных материалов, кроме истории Носгота, значится более краткая хронология событий, с которой вы можете ознакомиться в этой статье.



Свет от факела освещает окружающие объекты в реальном времени.

этом упор сделан на текстуры, которые и вправду хороши. Невиданная четкость и художественная красота фресок и гобеленов сразу же привлекает внимание. А видели бы вы водопады! Все вместе это временами сливается в дивной красоты пейзажи, ничуть не разбавленные туманом и генерируемые со стабильно высоким фреймрейтом. Жизнь ландшафтам добавляют мелькие, но радующие глаз детали вроде птиц и плавающих в водоемах рыбок.

Звук приятен, но не лишен недочетов. Озвучение персонажей выполнено великолепно, и придаться тут не к чему, но вот шумовые эффекты не всегда адекватны. К примеру, шаги Разиеля, пробегающего по деревянному мосту, напоминают цоканье копыт кавалерийского взвода. Упав же с какой-нибудь башни, наш демонический герой приземляется практически бесшумно.

Пожалуй, подошло время для заключительного абзаца. Программисты и дизайнеры, объединенные крышей компании Crystal Dynamics, не ударили в грязь лицом и сотворили грамотный сиквел, достойный своего имени-того предшественника. Уж не знаю, насколько игра оправдывает время, затраченное на ее производство, но главное, что продукт не разочаровывает. А напоследок ответьте мне на один вопрос: вы верите в вампиров? Если нет, то сыграйте в Soul Reaver 2 и ответьте снова.

Mac Fank



# Хронология Носгота

Возникновение Столбов Носгота (Pillars of Nosgoth).

Формирование Круга Девяти (Circle of Nine) — сообщества магов, поклявшихся служить и охранять Столбы.

Выкован меч Ривер (Reaver).

За 500 лет до событий Blood Omen: Legacy of Kain

Растет популяция вампиров Носгота.

Для борьбы с угрозой сформирован орден Сарафана (Sarafan).

На свет появляется Разиель-человек. По взросле, он становится воином Сарафана.

Глава вампиров Ворадор (Vorador) убивает шестерых членов Круга в наказание за содействие крестовому походу Сарафана.

Погибшего в бою Разиеля хоронят вместе с остальными мучениками.

Отряды Сарафана перестают существовать.

Каин перемещается примерно на 50 лет в прошлое Носгота.

Каин убивает короля Уильяма Справедливого (William the Just), который создает столб Моебиуса (Moebius). Гибель еще один портал времени, он возвращается в настоящее Носгота.

Хранитель Смерти Мортаниус (Mortanius) становится одержимым темными силами.

Хранительница Равновесия Ариэль (Ariel) убита. Рождается Каин-человек, которому предначертано занять ее место.

Смерть Ариэль запускает цепь событий, результатом которых становится падение Круга и гниение Столбов.

Благородный Каин убит.

Колдун Мортаниус предлагает Каину шанс отомстить за свою смерть.

Тот соглашается и возрождается в качестве вампира.

Каин убивает всех ступивших на путь зла членов Круга, один за другим возрождая Столбы.

Каин встречается с древним вампиром Ворадором.

Каин находит меч Соул Ривер внутри Собора Аверниус (Avernus Cathedral) и забирает его себе.

Каин вступает в ряды Армии Надежды (Army of Hope) короля Отмара (Ottmar), чтобы сразиться с легионами тирана Меизнды.

Армия Надежды уничтожена, и Каин, нашедший портал времени, отправляется на 50 лет в прошлое.

Вернувшись в настоящее, Каин обнаруживает, что смерть короля Уильяма в прошлом привела к гибели всех вампиров в настоящем.

После казни Ворадора Каин становится единственным вампиром в Носготе.

Каин убивает Хранителя Времени Моебиуса (Moebius).

Каин восстает против последнего хранителя Столбов Мортаниуса.

Мортаниус убит, и Темное Существо, владевшее его телом, высвободилось. Каин уничтожает и его.

После гибели Мортаниуса все Столбы, кроме Столба Равновесия, восстанавливаются.

Неожиданно Каин понимает, что он является Хранителем Равновесия и последним из Круга Девяти.

Каину приходится выбирать: либо убить самого себя и восстановить последний Столб, либо править Носготом самостоятельно.

Каин отказывается от суицида, чем вызывает крушение Столбов.

Спустя 400 лет после событий Blood Omen

События Blood Omen 1

Примерно 100 лет спустя

На месте разрушенного Столба Каин восстанавливает портал Моебиуса, а последний Столб Равновесия процветает в свой срок.

Каин убивает всех оставшихся вампиров, включая Ворадора. Разиель возрождается в качестве вампира.

Спустя тысячелетие

Разиель возвращается, чтобы отомстить своим братьям-вампирам и Каину.

Спустя века

Таинственное Высшее Божество (Elder God) воскрешает Разиеля, дав ему способность поглощать души.

Разиель возвращается, чтобы отомстить своим братьям-вампирам и Каину.

На развалинах Столбов Разиель сражается с Каином, который использует в бою Соул Ривер.

После того как физическая оболочка меча разрушается, душа оружия становится собственностью Разиеля.

Разиель преследует Каина, воспользовавшегося временным порталом Моебиуса, чтобы попасть в прошлое Носгота. Soul Reaver 2 начинается...

Эта страница за BO:LOK

События Legacy of Kain: Soul Reaver

В ПРОДАЖЕ  
С 21 января



В номере:

РАЗГОНИМ ВСЕ! ЖЕЛЕЗО БЕЗ ТОРМОЗОВ. ВПС

ОТПОЛУРИМ WINDOWS XP

ПОТРЕБИТЕЛЬСКАЯ КОРЗИНА ХАКЕРОВ

ГДЕ ВЕЩА КРАСИВ ТВИКИНГ ICQ бери резак, надевай резиновые перчатки, мы будем ее резать

АИ80 реф

ВСЕ ИГРУШКИ ПОЛНЫЙ СЛЮБ.

Исправь ситуацию! Создай свой шедевр!

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НЕЗНАЙКИ

Есть просто адский...

ХАКЕР

www.hacker.ru





# Baldur's Gate: Dark Alliance

**Вы любите Baldur's Gate так, как люблю его я? Хотите окунуться в прекрасный, чарующий мир Forgotten Realms, полный средневековой романтики? Мечтаете на время забыть о том, что делается там, за окном нашей реальности, и, затаив дыхание, сделать первый шаг к познанию тайн новой вселенной? Желаете прикоснуться к легенде?**

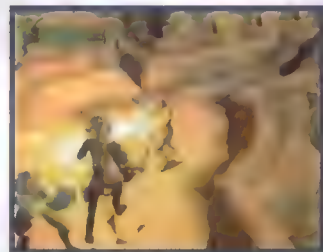
**Жанр:** Action/RPG  
**Издатель/Разработчик:**  
Interplay/Snowblind Studios  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Diablo, Darkstone



Dark Alliance (далее BGDA) - прямая наследница Baldur's Gate (одной из самых известных ролевых серий на PC), отступившая от традиций своего именитого предка. Нравится вам это или нет, но беглянку приютили в стане action/RPG, возглавляемых Diablo. Не ждите от нее многочасовых диалогов или сложных пошаговых боев. Dark Alliance подарит вам толпы монстров, динамичные драки и великолепный

режим для двух игроков (cooperative) с возможностью импортирования героев из ранее сохраненных игр. Наши приключения начинаются в знаменитом трактире Elfsong Tavern. Герой, в результате разбойного нападения оставшийся без гроша в кармане, горит желанием вернуть свои деньги обратно. Завсегда и заведение хоть и неохотно, но все же соглашаются помочь в поиске воришек. К сожалению, NPC не смогут присоединиться к партии, т.к. само понятие "партия" в BGDA отсутствует. Тем не менее, они всегда рады одарить героя парочкой новых квестов, большинство которых сводится к фразе: "Принеси мне...(название искомой вещи)". Полученное задание фиксируется в журнале, и как только вы его выполните, оно будет стерто. В начале игры вам предложат вы-

брать одного из трех героев: лучника (Vahn, the Arcane Archer), бойца (Kromlech, the Dwarven Fighter) или колдунью (Adrianna, the Elven Sorceress). Каждый персонаж имеет шесть основных характеристик (сила, интеллект, мудрость, ловкость, конституция, харизма), а также обладает определенными навыками. Они делятся на пассивные - passive feats (такие как, скажем, повышенная точность стрельбы из лука) и активные - active feats (например, заклинания колдуньи). Первые всегда включены и не требуют какого-либо вмешательства со стороны игрока, а вот чтобы задействовать вторые, необходимо иметь в запасе определенное количество Arcane Energy (аналога маны). За убийство монстров и выполнение заданий, как и положено, прибавляется опыт (experience points). По достижении героем нового уровня начисляются очки (их количество всегда эквивалентно получаемому уровню) для развития навыков, которые вы вольны либо сразу распределить по своему усмотрению, либо сохранить "про запас". Последнее полезно в том случае, когда порядком развитый feat по части очков становится особенно прожорлив. Но это еще не все. Каждые четыре уровня персонаж имеет право



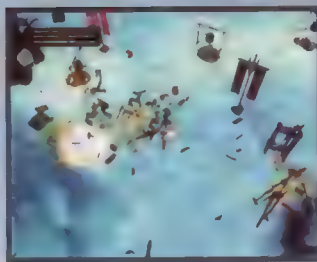
При приближении становятся видны недостатки 3D-моделей врагов.





прибавить единицу к одной из своих основных характеристик. И весь трагизм положения в том, что порой бывает довольно трудно решить, куда же эту несчастную единицу записать. Подтянуть ли ловкость, влияющую на класс брони (Armor Class)? А может, заняться конституцией, повышающей скорость регенерации здоровья, или, наоборот, интеллектом, отвечающим за количество и быстроту регенерации маны? Нет, лучше уделить внимание мудрости, при высоких показателях имеющей свойство увеличивать количество experience points, дающихся за убитых монстров... Но как бы ни был тяжел этот выбор, не стоит уподобляться ослу, мечущемуся между шестью столбами сена, - прокачивайте ту характеристику, что наиболее важна для класса вашего персонажа. Хотя, конечно, всегда можно пойти поперек дороги, заботливо вымощенной разработчиками. Хотите иметь колдовью с мышцами Шварценеггера - пожалуйста, прокачивайте ее силу. Эксперименты в Dark Alliance еще никто не отменял. Люди, испытывающие непреодолимую тягу к коллекционированию магических предметов, в BGDA почувствуют себя счастливыми. Различных доспехов, оружия, драгоценностей по дороге попадается очень много: они вываливаются из трупов, таятся в сунду-

ся меню пункт Recall. Героя тут же телепортируют в какое-либо безопасное место (таверну, поселок), где вы спокойно избавитесь от накопившегося барахла. На цены в магазинах влияет харизма: чем она выше, тем дешевле можно купить или, наоборот, дороже продать что-либо. После этого не мешает повторно выбрать Recall и вновь отправиться вершить подвиги туда, откуда вы только что прибыли. Учти-



**Битва в самом разгаре. Всполохи файерболов освещают всех героев в реальном времени, а в правом верхнем углу отчетливо видна карта.**



**Игра использует изометрическую перспективу. Камерой, кстати, можно управлять вручную, подыскивая наиболее выгодный ракурс.**

ках, бочках, вазах... Естественно, все это добро вам необходимо куда-нибудь складировать. Инвентарь не ограничен количеством слотов, однако каждый герой имеет лимит на переносимый вес, зависящий от показателя силы. Порядком загруженный персонаж откажется брать что-либо еще, и рано или поздно вы наверняка задумаетесь о том, как бы продать что-нибудь ненужное (ну не выбрасывать же, в самом деле!). Проблема "возвращения на базу" решена очень изящно. При наличии Recall potion можно нажать на Start и выбрать в появившем-

те, что данный фокус с боссами не проходит. Вступив в их территорию, персонаж лишается возможности использовать телепортацию, что, впрочем, пугает не особенно сильно. И дело тут даже не в том, что боссы побеждаются на удивление легко. Щедрой рукой разработчиков повсюду расставлены пьедесталы с книгами, около которых вы имеете законное право сохраняться в любое время дня и ночи, причем сколько угодно раз. Подобная забота об игроке просто удивляет: пожалуй, самой сложной задачей в BGDA можно признать поиски

места, где бы точка сохранения отсутствовала. Также приятно удивило отзывчивое, интуитивное управление. Например, крестовина служит для ментального переключения оружия или active feats, на шифты "повешены" блок и использование склянок, восстанавливающих здоровье и магическую энергию. При таком раскладе в любой гуще событий ваш аватар будет чувствовать себя сухо и комфортно... до



**Как жаль, что эта дама не может присоединиться к вашей команде.**

тех пор, пока не закончатся healing potions. Следует упомянуть и о том, что в BGDA появились прыжки, но, к счастью, прибегать к ним придется не так уж часто. Вообще же, Dark Alliance - продукт контрастов: локации сменяют друг друга со скоростью голодного сеттера, заметившего "Чаппи" на горизонте. Только что вы ползали по кана-

**К сожалению, NPC не смогут присоединиться к вам, однако они всегда готовы одарить героя парочкой новых квестов.**



## РЕЗЮМЕ PlayStation2

Baldur's Gates Dark Alliance

**ПЛЮСЫ И МИНУСЫ**

Высокий уровень графического оформления, проработанная система развития персонажа, режим кооперации.

Хоть и редкая, но все же необходимость прыгать по обвешанным платформам.

Official PlayStation 2 Game of the Year

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**8.9**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Пусть Dark Alliance сильно отошла от традиций оригинала, но как самостоятельный продукт она практически не вызывает нареканий. И никакая Diablo ей не равна.

лизации - и вот уже дышите свежим воздухом гор, исследуете ледяные пещеры, блуждаете в диких лесах или тонете в болотах. Игра использует изометрическую перспективу, причем камерой можно управлять вручную. В некоторых открытых локациях (город, лес, горы) камера имеет фиксированную и, как ни странно, наиболее выгодную точку обзора. Следы попыток наверняка порадует грамотная сделанная карта местности, которую можно поместить в верхний правый угол экрана. В плюс игре идет и графическое оформление. Текстуры, анимация, спецэффекты - ничто не вызывает нареканий. Эффектно, хоть и не слишком реалистично смотрится вода. Во время диалогов с NPC камера переключается на вид от первого лица, позволяя разглядеть бурно жестикулирующие, детализированные модели персонажей (надо ли говорить, что все диалоги полностью озвучены?). Да, BGDA очень красива, хотя, признаться, недочеты все же есть. Иногда случается, что при падении монстры проваливаются в стены или зависают в воздухе. Но, право слово, Dark Alliance слишком хороша, чтобы обращать внимание на такие мелочи. Она завораживает своей атмосферой и подкупает продуманностью и простотой... Так вы желаете прикоснуться к легенде?

Леонарда Ф.



# Grand Theft Auto 3

**Grand Theft Auto** - не та игра, которая нуждается в представлении большинству геймеров. Угон автомашин, шокирующие расправы над обывателями, конечно, понравились многим, и именно это ждет нас в новой, трехмерной реинкарнации игры на PlayStation 2!

**Жанр:** Action

**Издатель/Разработчик:**  
Take 2/DMA Design

**Количество игроков:** 1

**Альтернатива:** GTA2, Driver 2



Grand Theft Auto (GTA) всегда давала игроку полную свободу действий, позволяя творить полный беспредел (что недоступно в реальной жизни). Именно этот беспредел и делал ее такой привлекательной. Однако азарт проходил довольно быстро. Игра становилась скучной — не было ощущения, что у вас есть какая-то цель, к которой стоит стремиться, кроме нудного зарабатывания нужного количества денег для перехода на следующий уровень. Но третья часть GTA заметно изменилась по сравнению со своими предшественниками. Студия DMA Design переделала концепцию игры, подогнав под стандарты приставок «следующего поколения», при этом полностью сохранив дух и атмосферу прежних частей. В общем, ребята славно постарались и создали одну из лучших видеоигр прошедшего года.

Все действия GTA3 проходят на территории одного города — выдуманном мегаполисе Либерти (Liberty City). Представьте Москву ноябрьским вечером, пусть при этом еще идет дождь и опустится туман, добавьте несколько больших ОПГ (организованная преступная группировка), продажных гаишников, толпы проституток, и вы получите приблизительное описание этого славного города, который вам предстоит «покорить». Игра начина-



ется с того, что вас, мелкого грабителя, подставляет при ограблении собственная девушка. Но по пути в тюрьму группа бравых молодцев «тормозит» полицейский фургон, в котором вас перевозят вместе с другими заключенными. Они вытаскивают своего товарища, ну и вы тоже вольны идти на все четыре стороны. Далее следует неожиданное знакомство с экспертом по взрывчатке, который ведет вас знакомиться с его товарищем, попутно обучая основным навыкам городского времяпрепровожде-



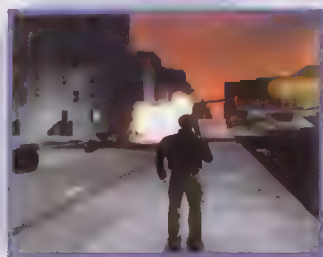
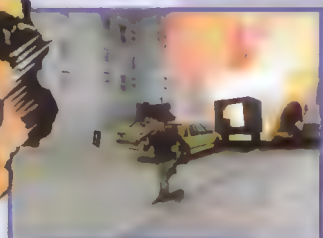
Так внешне выглядит эффект Motion Blur: все контуры смазываются и двоятся, а может быть, это просто действие «Черемухи»?..)



ния. Конечно же, «друг» связан с местными мафиями, и именно от него вы и будете в дальнейшем получать задания. А «дел» для вас найдется предостаточно – от доставки простого «свертка» и охраны проституток до слежки за подозреваемым в продаже информации членом «семьи» и устранения главарей других ОПГ. Бессмысленного заработка денег здесь нет и



Угнав полицейскую машину, вы сможете сами поработать полицейским, очищая город от разных преступников.



в помине. По мере карьерного роста вы сможете познакомиться и с другими «работодателями», большую часть которых, конечно же, вряд ли можно назвать законопослушными гражданами. Тут появляется проклятая свобода выбора – выполнить подряд все поручения одного босса или же заниматься ими вразнобой? Однако некоторые миссии обязательны для продвижения по сюжету игры, а другие можно не выполнять вообще. Постепенно вам будут открываться все новые и новые районы города с новыми «жителями», автомобилями и другим дизайном улиц, наконец. Всего таких зон три: Промышленная (Industrial), Центральная (Downtown) и Пригород (Suburban).

Также добавлена куча разных малоприметных вещей вроде болтающейся двери угнанного автомобиля, если вы сразу же «втопили по газам». Как и в предыдущих частях, совершая преступления, вы привлекаете внима-

## Клубничка

В игре есть альтернативный способ поправить здоровье. Для этого найдите «скудно» одетую красавицу, подкатите к ней, поинтересуйтесь неинтересным, и если вам повезет, она к вам подсядет. Причем чем лучше у вас машина, тем более «сговорчивой» будет девушка. После этого найдите какую-нибудь тихую улицу. Тут-то и начнется веселье. Ваша машина будет трястись, а здоровье – потихоньку расти. За каждую секунду общения девушка возьмет с вас \$1. Но! Это мир GTA3, и вам абсолютно ничего не стоит вернуть ваши деньги, применив немного физической силы.



больше сил будет брошено на вашу поимку. Уже при 4-х звездах решит, что проще вас просто пристрелить, нежели пытаться поймать. Для этого на вас натравят вертолеты, чтобы вам было не так легко скрыться. Затем за вами в погону пустятся и ФБР. Ну и при 6 звездочках (чего очень сложно добиться) за вами будут гоняться военные на танках... Раз уж речь зашла об армии, то пора поговорить и об арсенале. А его более чем хватает. Первым оружием, которое вам дадут, будет бейсбольная бита, удобная для «очистки» граждан от их сбережений путем избивания, хотя против вооруженного противника лучше не использовать! Со временем вам дадут пистолет, а следующая ступень эволюции – узи. Это единственное автоматическое оружие, с которым в игре можно быстро бегать (поверьте,



Наглядный пример игровых возможностей по разрушению автотранспорта...



Обратите внимание, что при столь значительной загруженности объектами мира GTA все они выглядят очень прилично.

Хоть задания в GTA 3 довольно веселые и интересные, иногда просто хочется покатайтесь на тачке по Liberty City. Разработчики истратили кучу времени на то, чтобы создать иллюзию, что город жив и существует вне зависимости от сюжета. Так, например, существует целая куча не обязательных для выполнения миссий. Запрыгнув в такси, можно заняться частным извозом. Угнав полицейскую машину, вы сможете сами поработать полицейским, очищая город от разных преступников (vigilante missions). У кареты скорой помощи и пожарников есть свои задания. В общем, скучать не придется.

ние правоохранительных органов. Избить кого-нибудь бейсбольной битой на глазах у полицейского – очень хороший способ заставить его проявить интерес к вашей персоне. А насколько силен этот интерес, вам покажет шкала на экране в виде звездочек (от 1 до 6). Незначительные нарушения, например, угон авто на глазах у копа или столкновение с машиной полиции, подарят вам 1 звезду. И хотя вас будут разыскивать, стоит отсидеться в темном углу, и про вас быстро забудут. Но стоит продолжить свою преступную карьеру (а как же иначе), как вскоре появится и вторая звезда и т.д. И чем больше звездочек, тем

## РЕЗЮМЕ

PlayStation 2

Плюсы и минусы

Традиционная свобода действий, множество альтернативных путей игры, длительный переход в 3D.	Неудобная система наведения, чрезмерное количество жестокости и ненормативной лексики.
--	--

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

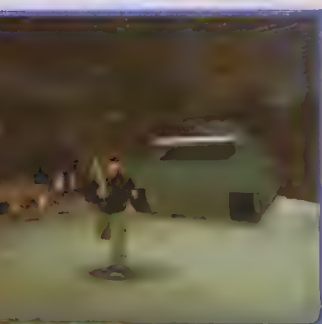
ГРАФИКА	7
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
ОБЪЕМ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

8.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Наконец-то GTA сошла с мертвой точки. От прежних игр осталась лишь основная идея, все же остальное сделано абсолютно заново. Достойное дополнение к вашей библиотеке игр.





Теперь с вами уже будут разбираться танки...

побегать придется), а также единственное оружие, из которого можно стрелять из машины. К сожалению, вы не можете убить водителей других авто (хотя их и видно в окна) - ваши выстрелы будут наносить урон только самой машине. Но поскольку узи - довольно слабое оружие, пытаться взорвать им технику или отстреливаться от полицейских бесполезно. Для этого лучше использовать дробовик или автомат. Каждый вид оружия пригодится в той или иной ситуации. Например, снайперская винтовка незаменима при заданиях, где нужно кого-то убить тихо и издалека. База же будет нужна, чтобы сбивать полицейские вертолеты, которые, поверьте, за вами будут очень часто гоняться. В любой игре есть минус. Главный недостаток GTA3 - ужасная система прицеливания. R1 автоматически на-

Периодически консоль начинает притормаживать, особенно когда на улицах города начинается хаос.



водит прицел на стоящего/лежащего рядом человека, R2 и L2 перемещают с одной цели на другую. Кажется, все просто, но как же убого это работает в действительности! Сколько раз ваш персонаж отправится на тот свет только из-за неслаженной работы камеры, прицела и алгоритма прицеливания!!! Нервов не напасешься. От выстрелов и взрывов переходим к их реализации, т.е. графике. В отличие от своих спрайтовых предшественниц GTA 3 полностью трехмерна, что дает нам совершенно новый взгляд на происходящее. DMA Design постаралась на славу: хорошая анимация и внешний вид персонажей, отличное моделирование автомобилей, детализированные текстуры. Тем не менее, мощь PS2 не беспредельна, и при желании можно увидеть, как люди или машины постепенно «растворяются» вдалеке и так



Далеко не всегда вы будете выступать в роли охотника, а противники — в роли жертвы.

же плавно появляются при приближении. Периодически консоль начинает притормаживать, особенно когда на улицах города начинается хаос, взрывы, много машин, людей, все бегают, орут... Для придания игре своеобразного вида (а возможно, чтобы скрыть дефекты) по умолчанию используется эффект motion blur, смазывающий картинку. Вид действительно получается весьма своеобразный, хотя это больше раздражает, нежели восхищает. Хорошо хоть, что фильтр всегда можно выключить. Отдельно стоит поговорить о том, как разбиваются авто. Отлететь у вашей машины может все - капот, дверь, крышка багажника, бамперы, и это отнюдь не полный список того, что мне удалось отломать во время ознакомительных поездок по памятным местам города Либerty. Кроме того, в GTA3 есть большое количество точек обзора. Основной является стандартный вид сзади - как для пешехо- прогулок, так и для автомобильных. Вы свободно можете их переключать, переходя на более удобные режимы, например, вид от первого лица. Приятным сюрпризом для лю-



Водитель легко выкидывается из машины, а вы продолжаете путь.

бителей первых двух частей может стать вид сверху, пусть он и мало-пригоден для GTA 3. Атмосфера города складывается не только из его вида, но также и звукового сопровождения. В городе полно болтливых пешеходов и прочих звуков: сирены, ветер, шелест мусора и т.п. Отдельного упоминания достойны реплики копов. По своей крутизне они легко могут задвинуть Клинта Иствуда и Терминатора вместе взятых. Что же касается музыки, то и тут DMA сделали шаг вперед, сохранив самое лучшее из предыдущих частей. В GTA 3 целых 9 различных радиостанций, которые вы можете послушать в любой из машин. Теперь каждая станция имеет свое название и разделена по музыкальным направлениям - хип-хоп, индастриал, техно, попса, классика и прочее. Также есть очень смешное ток-шоу, которое я советую включить и послушать целиком всем (правда, оно на английском). Take 2 и DMA Design явно старались вытянуть GTA на новый уровень, и это у них получилось. Неважно, решили ли вы пройти игру, выполняя задания «семьи», или просто решили устроить в городе панику и хаос - удовольствие вы получите.

Андрей Полухов





# SOUL REAPER<sup>TM</sup>

THE LEGACY OF KOTOR SERIES



EIDOS  
INTERACTIVE





OFFICIAL  
**PLAYSTATION**

**THE WORLD IS NOT ENOUGH**

*The World Is Not Enough*

®

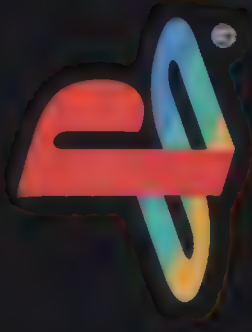




RATING PENDING  
RP  
CONTENT RATED BY  
ESRB



Playstation®2





# OFFICIAL PlayStation

PS one-страники 29-55

РОССИЯ

## СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ



2001

Harry Potter and the Philosopher's Stone  
Tony Hawk's Pro Skater 3  
Castlevania Chronicles  
Hidden and Dangerous

Заключительная часть  
прохождения Tales of Destiny II



Сегодня мы отправимся на полтора десятилетия назад и, постепенно возвращаясь в дни сегодняшние, проследим эволюцию одной из самых знаменитых игровых серий за всю историю видеоразвлечений. Началось все в 1986 году, когда появилась игра, ставшая основой для двадцати с лишним сиквелов, которые покорили пятнадцать игровых платформ и сердца геймеров на всей планете.

# Хроники Каслвании

## 1986

В то время как наша страна демонстрировала миру достижения отечественного «мирного атома», в далекой и маленькой Японии произошло событие, на сегодняшний момент нас очень интересующее. Всем известная компания Konami выпустила игру **Vampire Killer**, созданную для MSX Personal Computer. В ней игрок выступал в роли охотника на вампиров, и его первоочередной задачей являлось очищение лабиринтов замка от нежити, а в роли последнего босса выступал не кто иной, как граф Дракула собственной персоной. Основным оружием против потусторонних сил была тяжелая плеть. Призы в игре добывались из подсвечников, которые с ее помощью необходимо было сбивать со стен. В игре напрочь отсутствовал скролинг (что было нор-



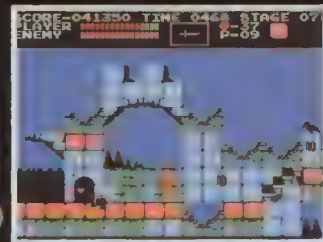
мой по тем временам), т.е. задний план не двигался вместе с перемещением персонажа. Весь замок был разбит на множество комнат, каждая из которых была ограничена одним экраном. Из дополнительного оружия были представлены кинжал, распятие, часы и святая водица, впоследствии ставшие отличительными чертами сериала. На пути игрока попадались даже магазины, где можно было купить всякую всячину (правда, не на деньги, а в обмен на добытые сердечки).

## 1987

Прошел год. Самой популярной игровой системой была Famicom, или NES (в нашей стране она больше запомнилась как Dendy). Именно для нее и еще трех игровых платформ -

Commodore 64, Amiga и IBM PC - вышла в Японии **Akumajo Dracula** («Замок демонов Дракула»), во всем остальном мире известная под именем **Castlevania**. Сказать, что она была похожа на прошлогоднюю Vampire Killer - значит, не сказать ничего. Однако при поразительном сходстве появились и немалые усовершенствования, сделавшие Castlevania намного

популярнее Vampire Killer. Самым главным можно считать переход игры в разряд платформенных аркад, где герой передвигался в одну сторону, убивал врагов, собирал призы и в конечном итоге встречал босса. Основными призами остались сердечки, на которые теперь нельзя было ничего купить (магазины пропали). Предназначались они только для пополнения



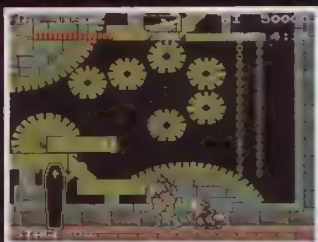
запаса вспомогательного оружия, в числе которого остались кинжал, распятие (бумеранг в англоязычной версии), святая вода, часы и топор. А еще наконец прорисовался сюжет. Оказывается, главным героем является Саймон (Simon) из славного рода Бельмونتов (Belmont), главной своей задачей почитавших борьбу с вампирами. В последующих играх история этого семейства будет постепенно раскрываться, обрстая все новыми героями и подробностями борьбы со





## 1988

Не прошло и года, как появился сиквел первой части, названный Castlevania II: Simon's Quest (Dracula 2: The Accursed Seal, далее в скобках мы будем давать японские названия игр серии). Вот только особенной радости от этого не было. Konami ни с того ни с сего затеяла эксперимент, который привел к перемене всей игровой концепции. Наверняка, создателям хотелось внести в игру побольше разнообразия и предоставить геймеру свободу выбора. Благие намерения привели к нескольким вариантам окончания игры и большой путанице в процессе прохождения. Многие фанаты такой поворот событий не пришелся по душе. К счастью, Konami вовремя заметила, что процесс пошел не в нужную сторону, и не стала больше проводить никаких экспериментов, отпугивая поклонников вампиров и охотников на них. Этот год знаменателен еще и тем, что Castlevania триумфально вошла в залы игровых автоматов. Про-



изошло это с выходом Haunted Castle (Akumajo Dracula) - стандартной бродилки, где Саймон пробирался сквозь полчища разной нечисти, чтобы вернуть невесту, похищенную вампиром аккурат перед началом брачной ночи.

## 1989

Подустан от создания игр на домашние консоли, разработчики из Konami взяли своеобразный таймаут и обратили взор в сторону только что появившегося Game Boy. Именно на этом "младшем брате" NES дебютировала Castlevania Adventure (Dracula Densetsu). Игра, в которой приходилось очень много прыгать и не было вообще никакого дополнительного оружия - только кнут, Кристофер Бельмонт (Christopher Belmont) и куча монстров на 4 простеньких этапах. Хорошо хоть, что четкая монохромная графика была вполне приемлемого качества и не "плыла" при перемещении героя по экрану, как это случилось со многими игрушками для GB.



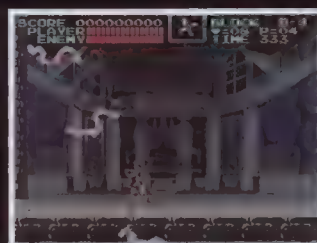
## 1990

В магазинах по обе стороны Атлантики появился уже второй сиквел для NES: Castlevania III: Dracula's Curse (Akumajou Densetsu). Ценность игры заключалась в том, что она вновь стала чистокровной аркадой. Бок о бок с Саймоном теперь сражался его брат Тревор Бельмонт (Trevor Belmont) - еще один охотник на вампиров. Несмотря на то что произошло возвращение к аркадному виду, в Castlevania III появилась возможность в некоторые моменты игры выбирать

задние планы стали более яркими, насыщенными, по-настоящему передавая атмосферу безысходности и мрачности, которая и должна присутствовать в замке главного вампира. Нашлось применение и режиму Mode 7, позволявшему работать с масштабированием и вращением плоской спрайтовой картинки (этому невиданному доселе эффекту был уделен целый уровень). В остальном ничто существенно не изменилось, поэтому CVIII можно считать просто красивым продолжением, главной целью которого была демонстрация возможнос-

## Вампиры и... кровь?! Никогда!

В силу своей "потусторонней" направленности игры сериала в процессе англоязычной локализации всегда подвергались тем или иным цензурным изменениям. В основном перерисовывалась графика: кресты убирались с могил, религиозную символику заменяли на безобидные орнаменты, статуи суккубов с обнаженным бюстом "одевались" в просторные туники. Один из видов оружия - тяжелое распятие - на протяжении многих лет превращали в американских версиях Castlevania в... бумеранг. Менялись также названия - не только самих игр, но даже музыкальных треков: в Belmont's Revenge японские мелодии Sons of Satan или New Messiah превратились в безобидные BGM с порядковыми номерами. Цвет титульного экрана Bloodlines пуритански настроенные европейские локализаторы сменили с кроваво-красного на светло-синий. Таких примеров множество, и говорят они только об одном: в то время как в кино и литературе религиозная символика наглядно используется в деле борьбы с вампирами, западный мир считает недопустимым ее упоминание в видеоиграх, посвященных той же самой теме. Идеальный пример двойных стандартов.



следующий уровень. Это было намного приятнее, чем трудные квесты из второй части. Интересно, что Тревор мог забирать способности поверженных боссов: превращаться в летучую мышь, ходить по стенам и потолку и т.д. Но одновременно он мог использовать только одно умение, а ранее приобретенные уже не восстанавливались. Подобная дилемма и придавала приключению особый смак, когда игрок пребывал в растерянности, не зная, что впереди. Без сомнения, CVIII стала лучшей частью сериала для NES, настоящим памятником восьмидесятилетней эпохи и нетленной классикой.

## 1991

Открылась новая страница в истории всей серии. Прошел около полугода с момента выхода SNES (Super Famicom), Konami представила Super Castlevania IV (Akumajou Dracula). Пахнет, главным образом, игрой стала графика, по тем временам просто потрясающая. Саймон стал смотреться более эффектно благодаря лучшей прорисовке и высокой детализации.



тей новой 16-битной приставки. В том же году увидела свет Castlevania II: Belmont's Revenge (Dracula Densetsu 2) для Game Boy, где вновь предлагалось сыграть за Кристофера, теперь волею судеб спасающего сына. Интересно, что она стала единственной Castlevania, где можно было выбрать начальный уровень из нескольких предложенных. В отличие от CV Adventure тут имелся доступ к дополнительному оружию: топору или склянкам со святой водой.

## 1993

Год рождения самой первой 64-битной Atari Jaguar (так и оставшейся непризнанной) и, конечно же, дебюта Mortal Kombat. А Konami решила вспомнить Dracula's Curse, итогом чего стала выпущенная только в Японии Vampire Killer Akumajou Dracula X: Chi no Rondo («Кровавое рондо») для PC Engine Super 32-Bit CD-ROM, приставки компании NEC. Здесь было воплощено несколько интересных идей. Помимо смены



главного героя с поднадевшего Саймона на Рихтера Бельмонта (Richter Belmont) появилась возможность по-новому применять дополнительное оружие. Если у Рихтера, к примеру, имелась в наличии святая вода, то при альтернативном ее использовании шел святой дождь. А вот распятие, например, заполнило своими смертоносными копиями весь экран. Конечно, за такие шоу требовалось заплатить намного больше сердечек, но эти спецатаки мгновенно уничтожали всех врагов на экране и являлись неоценимым подспорьем при сражении с боссами. По сюжету, Рихтеру было необходимо найти сестер Аннет (Annet) и Марию Ренард (Maria Renard). Последней можно было даже пройти игру во второй раз. Также нельзя не отметить тот факт, что PC Engine CD работала, как следует из названия, с компакт-дисками, следствием чего стали неплохой вступительный аниме-ролик и шедевральный саундтрек. Почти одновременно с Dracula X вышла Kid Dracula (Akumajou Special: Watashi no Dracula-kun) для NES и Game Boy, где геймерам предлагалось сыграть за Дракулу в нежном возрасте. Он сражался с рыцарями, зомби и оборотнями, а ближе к концу игры превращался в летучую мышь (в версии для Game Boy такая возможность давалась изначально). На появившейся в том же году Akumajou Dracula для компьютера Sharp X68000 внимание заострять не будем, так как о ней можно прочесть на следующих страницах.



## 1994

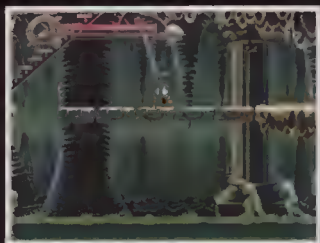
Первые тысячи японских игроков обзавелись приставками, в честь которых назван наш журнал. Для NES официально прекратили разработку игр, а шестнадцатититовые консоли переживали самый зенит славы. На Sega Genesis (Mega Drive в Японии и Европе) появилась единственная Castlevania для этой приставки: Bloodlines (Vampire Killer в Японии, Castlevania The New Generation в Европе). Она оказалась чудо как хороша, во многих аспектах превосходя ранее выпущенные части сериала. Самое главное, что в начале игры предлагалось выбрать своего героя из двух совершенно новых персонажей: Джона Морриса (John Morris), вооруженного уже привычным нам хлыстом, или Эрика Лекарда (Eric Lecarde), отлично владеющего пикой. Персонажи имели существенные различия, которые в одних ситуациях были выигранными, а в других - наоборот. Джон мог бить кнутом в разные стороны и цепляться им за стены,



а Эрик идеально владел приемами круговой обороны при помощи своей пикой. Конечно, разные районы замка были лучше "заточены" под конкретного героя.

## 1995

SNES была осчастливлена выпуском Castlevania: Dracula X (Akumajou Dracula XX в Японии, Castlevania:



Vampire's Kiss в Европе), являющимся вольным переносом Dracula X: Chi no Rondo с PC Engine. Все тот же Рихтер, прорывающийся сквозь череду готических красот в поисках Марии (на это раз, правда, за нее сыграть было уже невозможно). Взамен разветвленной системы прохождения было предложено только два скрытых уровня. Графические возможности SNES использовались явно не на полную мощность, результатом чего стала сравнительно простая графика и откровенно слабая анимация персонажей. Зато музыка была прекрасна: появилось несколько роскошных аранжировок

давно знакомых мотивов. В общем и целом, игра заметно уступала оригинальной версии с PC Engine, но по сравнению с CV IV являлась как минимум шагом вперед.

## 1997

PlayStation уверенно пробилась в лидеры рынка. На ней играли в ошеломляющую новизной Final Fantasy VII, с нетерпением ждали появления Tekken 3. В этом изобилии игр не потерялся и Castlevania: Symphony of the Night (Akumajou Dracula X: Gekka no Nocturne), впоследствии вышедшая в слегка дополненном виде и на Sega Saturn. SotN можно смело считать наивысшим достижением в ис-



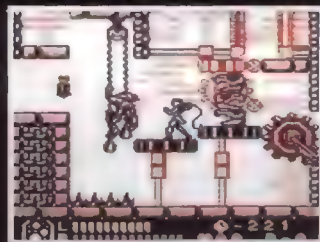
тории всей серии, когда огромное количество наработок и идей, вынашивавшихся в умах авторов, было с блеском воплощено. Действия игры разворачиваются через четыре года после событий, описанных в Dracula X для SNES. Роль главного борца с вампирами досталась, как бы странно это покажется, не звучало, сыну самого Дракулы - полукровке Алукарду (Alucard). В качестве бонуса позволялось играть еще за Рихтера и его неугомонную сестренку Марию (только в Saturn-версии). Сама игра являлась смесью жанров и впитала в себя черты платформенной бродилки и RPG. По мере прохождения Алукард развивал свои способности, накапливал опыт, использовал разнообразное оружие и амуницию. Также он пользовался широчайшим арсеналом суперприемов, мог менять свою форму, превращаясь в волка, летучую мышь и облако тумана. Замок был поделен на более чем 800(!) комнат, разбитых на несколько обширных тематических зон. Замок населяли 146 разновидностей врагов, некоторые из которых переключались сюда прямо из ранних частей сериала. У героя появились слуги



(Familiars), которые помогали ему в уничтожении врагов и иногда находили секреты. Внешне все покорило несказанно: до сих пор графика SotN считается образцовой для двухмерной приключенческой игры. Именно на 32-битных мощностях дизайнеры смогли по-настоящему показать все мрачное величие вотчины главного вампира. Свою долю положительных эмоций щедро дарит музыка: по общему мнению, саундтрек SotN стал лучшим за всю историю серии. Что касается версии для многострадальной Saturn, следует заметить, что существенных различий в играх не было, за исключением отсутствовавших на PSX уровней Cursed Prison и Underground Garden, нескольких хороших мелодий и пары видов врагов.

## 1998

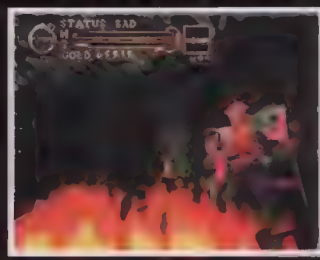
Вновь Game Boy и очередная Castlevania - на этот раз с подзаголовком Legends (Dracula Densetsu: Dark Night Prelude). Главная роль впервые была доверена представительнице прекрасного пола Соне



Бельмонт (Sonia Belmont). Игра растянулась на шесть крупных уровней, кроме того, имелся еще и секретный. Специальное оружие было, причем выполняло еще и дополнительную (невзвешенную) функцию: на каждый уровень был только один специальный предмет, а при условии сбора всех семи в конце игры открывалась дополнительная сюжетная сцена. В качестве основного оружия от врагов (среди которых, к слову сказать, встречались и Алукард) приходилось использовать старый добрый фамильный хлыст.

## 1999

Случилось то, чего все ждали достаточно давно: Castlevania обрела трехмерность. Произошло это на малораспространенной на нашей заснеженной территории приставке Nintendo 64. В один год на одной игровой системе появились сразу две части сериала - разве это не здорово? Первой вышла версия под скромным названием Castlevania (Akumajo Dracula



Mokushiroku - Real Action Adventure). Как и в большинстве подобных игр, здесь главными врагами игрока стали неудобная камера и не самое отзывчивое управление. Графика была очень даже ничего (хотя многие фаны громко и откровенно отреагировали на 3D-воплощений любимой серии, чуть ли не паникуя по поводу падения последнего оплота двухмерности). В первой части игроку предлагались на выбор два персонажа: Райнхардт Шнайдер (Reinhardt Schneider) - "друг семьи" Бельмонтов (любимое оружие - кнут) и юная ведьмочка Кэрри Фернандес (Carrie Fernandez) - потомок Сифы (Sypha) из Dracula's Curse. Вторая часть Castlevania: Legacy of Darkness (Akumajou Dracula Mokushiroku Gaiden: The Legend of Cornell) имела минимальные отличия от предшественницы. Главные роли там играли юный вервольф Корнелл (Cornell) и рыцарь Генри Олдри (Henry Oldrey). Способ ведения боевых действий у этих персонажей традиционно имел существенные различия, заставляя хорошенько подумать при выборе героя. В целом, эти две игры не оставили значительного следа в истории серии - за исключением, конечно, принятого далеко не всеми геймерами перехода в три измерения.

## 2001

Год вчерашний. Вроде бы все было совсем недавно, но говорить приходится уже в прошедшем времени. Год несостоявшейся войны между



игровыми платформами нового поколения, смерти Dreamcast, где так никогда и не появилась анонсированная американским подразделением Konami Castlevania Resurrection, и прихода 32-битного Game Boy Advance. На портативном новичке от Nintendo и вышла Castlevania: Circle of the Moon. Игра, впитавшая в себя если не всю Symphony of the Night, то многие ее черты. Бремя борьбы с врагами легло на плечи Натана Грейвса (Nathan Graves), а один из RPG-элементов - магическая система - был основан на комбинировании добытых из поверженных врагов карт. Игра моментально стала одним из главных хитов GBA, рекомендованных к покупке всеми без исключения специализированными изданиями. Отдаю, что не забыли и PS-one: осенью на ней вышла Castlevania Chronicles. О том, что она собой представляет, вы узнаете на следующих страницах.

Priest C.J.C.





# Castlevania Chronicles

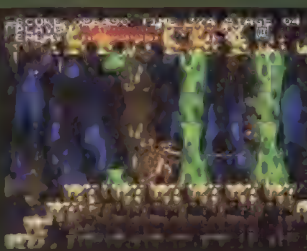
У любой игровой компании есть свои хорошие игры. Со временем они забываются, что неизбежно приводит ко всякого рода мерам, которые должны напомнить фанатам о славном прошлом. Подобной моды уже давно придерживаются многие компании, чем только радуют своих почитателей. Вот и Konami, вспомнив, что у нее кое-что великое в прошлом все же было, выпустила Castlevania Chronicles.



Большой злой босс ждет вас в конце каждого "уровня".

два новых уровня, возможность выставить удобный для играющего уровень сложности и отключение счетчика времени, которое отведено на прохождение уровня. Полностью обновленное музыкальное сопровождение вызывает только положительные эмоции. Еще есть очень ценная возможность сохранения игры, которая присутствует как в оригинальной, так и в переделанной версии игры. А когда вы победите последнего босса и решите пройти приключение еще раз, вам предложат попробовать силы в новом режиме Time Attack (в нем, сами понимаете, необходимо пройти уровень за определенное время).

Храбрый герой, мрачные уровни и огромное количество нечисти, на которое приходится один хлыст и немного нехитрой религиозной атрибутики.



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Castlevania - это история боя, а Chronicles - тем более. Серия игр, которую выпустила Konami, была просто феноменом, что перед нами была не просто добротная игра, а игра, которая была создана для фанатов. В ней есть все, что нужно для любителей серии, и она будет интересна и для любителей новых игр.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	4
САМОУЧЕНИЕ	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

**5.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Castlevania Chronicles - это история боя, а Chronicles - тем более. Серия игр, которую выпустила Konami, была просто феноменом, что перед нами была не просто добротная игра, а игра, которая была создана для фанатов. В ней есть все, что нужно для любителей серии, и она будет интересна и для любителей новых игр.

**Жанр:** Action  
**Издатель/Разработчик:** Konami  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Castlevania Symphony of the Night



За основу переиздания была взята версия игры, увидевшая свет в далекие времена на японском персональном компьютере X68000 фирмы Sharp. В неизменном виде здесь она представлена в Original Mode. Хотя по поводу того, что игру нам представили такой же, какой она впервые и появилась, закрадываются некоторые сомнения. Музыкальное сопровождение изменили, в отличие от оригинала. То есть повысили его качество. Еще немного улучшили графику, подогнав ее под мощности PS one. Во всем остальном действительно чувствуется дух той самой старой Castlevania: храбрый герой, в роли которого выступает Саймон Бель-



монт (Simon Belmont), мрачные уровни и огромное количество нечисти, на которое приходится один хлыст и немного нехитрой религиозной атрибутики. Другая инкарнация игры, также претендующая на ваше внимание, называется Arrange Mode. Это все та же игра, в которую добавлено

По итогам ваших результатов будет создана таблица рейтингов. Мало того, в отличие от версии, выпущенной для PS one в Японии, европейский релиз обогатился небольшими дополнениями. Это небольшая галерея иллюстраций, доступ к которой открывается после прохождения игры на различных уровнях сложно-



Mermaid-Man — традиционный враг подвала начального уровня.

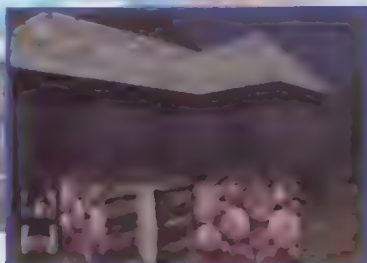
сти. Представленные на диске работы в основном относятся к Symphony of the Night, но есть несколько новых картин, выполненных специально для "Хроник". Также вам предложат посмотреть видеоинтервью с продюсером серии - легендой Konami, программистом Кодзи Игараси (Koji Igarashi) по прозвищу IGA. Он туманно намекает на следующую часть игры, продолжающую именно линейку Symphony of the Night - Circle of the Moon вместо неудачного ответвления Castlevania 64.

Dark C.J.C.



# Hidden & Dangerous

Ситуация с портом Hidden & Dangerous на PS one сложилась, мягко говоря, достаточно неприятная. В оригинале игра, без преувеличения скажу, прекрасна: великолепный образец тактического action, пришедшийся по вкусу как публике, так и придирчивым критикам. Вот только рецензируемая нами версия продукта на такие подвиги неспособна. Вы в нее даже и сыграть-то по-человечески не сможете, а мы ей, соответственно, устроим на страницах журнала соответствующую порку.



Оптический прицел в H&D для PS one - жуткая вещь. Да вы и сами видите.

**Жанр:** action

**Издатель/Разработчик:**

Take Two Interactive/Illusion Softworks,  
Tarantula Studios

**Количество игроков:** 1

**Альтернатива:** Spec Ops,  
Medal of Honor



Честно говоря, PC-версия Hidden & Dangerous (H&D), несмотря на все свои неоспоримые достоинства, тоже была не сахар. Это, правда, не касалось тех аспектов, которые вызывают дополнительные нарекания в нашем случае. Просто игра от красавцев-чехов из Illusion Softworks была и остается чудовищно забагованной конфеткой. Мучаешься, зубами скрипишь, а бросить не можешь. Своеобразные ощущения, короче.

## Дешевка

По всей вероятности, Take 2 решила, что в полном объеме H&D обладатели PS one не воспримут, не говоря уже о том, что в процессе портирования могут возникнуть некоторые проблемы и приставка просто не вытает продукт в виде, приближенном к изначальному. Как результат, Tarantula Studios получила команду ваять из одного из лучших образцов squad-based tactical action... банальный FPS.

В принципе, такое издевательство со стороны издателя вполне можно было бы стерпеть. Но только в том случае, если переработанная H&D хоть как-то соответствовала бы нашим представлениям о качественном продукте. Реально же мы имеем, простите, кастрированную игру, донельзя кривую, халтурную и невероятно гадкую в общении с игроком. В конце

концов, H&D в своем нынешнем виде принадлежит к славной линейке суперпродуктов, раздаваемых покупателям на вес и по бросовым ценам. Знаете, это что-то вроде наших любимых мерзопакостных Spec Ops. То же полета птица.

## Скальпель

Для тех, кто не в курсе, скажу, что H&D посвящена Второй Мировой войне. Война, если это кого-то волнует, показана в игре достаточно пристойно, благо Illusion Softworks, как я уже упоминал, - чехи. Советский Союз они, конечно, не особенно любят, но цирка с медведями в стиле "пришли американцы и зарезали фюрера" не будет - это уж точно.

Миссии весьма разнообразны, и зазвучать в H&D не получалось невзрачная даже на зубодробительную сложность. Правда, все это разнообразие не в состоянии спасти тот продукт, с которым мы имеем несчастье столкнуться на PS one. Практически вся тактическая часть выветрилась, упор на стандартный action многократно усилился, и в итоге мы получили чуть ли не простенькую бойню в стиле "пиф-паф, ты убит". Кроме того, вместо четырех человек (как в оригинале) в заданиях участвует только один. Сокращением количества активных участников боевых действий, впрочем, дело не ограничилось. Миссии, которые я уже поминал добрым словом, существенно "потеряли в весе". Возьмем, скажем, очень показательную "Heart of the Bell". Из этого задания полностью вырезали все подземные коммуникации, что закрывает достойный каждого диверсанта путь в канализацию. Но этим дело не заканчивается. Между цистернами с топливом почему-то нельзя пройти, а потому приходится полностью обходить все конструкции. Вдобавок ко



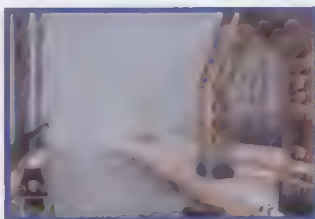
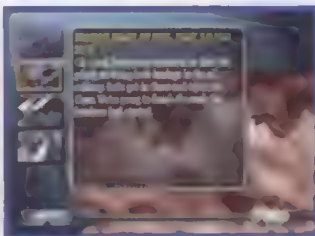
всему нас лишили ценной возможности залезать на вышки охраны, что, может, и не осложняет жизнь конкретно в этой миссии, но зато позже вы не раз это вспомните. Я уж молчу о том, что дизайнеры решили еще и побаловаться перекройкой интерьеров внутри зданий.

## Косолапие

Наблюдать за трансформациями, произошедшими в игровом процессе H&D — дело невероятно увлекательное. Несмотря на сильный крен в сторону FPS, прежняя тактическая составляющая нет-нет, да и даст о себе

знать. Просто обрезали ее очень неумело. Вроде бы непривычно много беготни и бездумной стрельбы, а на необследованную территорию выйти страшно. Убьют, а откуда стреляли, узнаешь только после смерти. В общем, творится черт знает что. В PC-версии H&D я точно знал, что стоит высунуть голову в неподходящий момент, и можно ожидать получения изрядной доли свинца. А потому основную часть заданий приходилось ползать на брюхе и бояться малейших шорохов. Даже в самой первой миссии я по-пластунски перебирался через мост, отстреливая немцев из винтовки с оптическим прицелом. На

Практически вся тактическая часть выветрилась, в упор на стандартный action многократно усиленный.



Автомат в H&D закрывает чуть ли не половину игрового экрана.

Hidden & Dangerous в своем нынешнем виде принадлежит к славной линейке суперпродуктов, раздаваемых покупателям на вес и по бросовым ценам



На этой машине вам никто не позволит кататься. Радуйтесь!



Узнать, где засел враг, часто можно только после смерти.

PS one же я смело брал в руки автомат и бежал через него, беспорядочно палая перед собой. Но такой метод оказывается хорош до тех пор, пока не почувствуешь, что в тебя стреляют. При этом разглядеть прячущегося противника практически нереально. И оптический прицел не очень помогает. Мало того что из него исключили функцию зума, так и сам по себе он представляет жалкое зрелище. С его помощью даже прицеливаться достаточно сложно... Подползти же потихоньку и разведать территорию тоже не получится, причем по совершенно идиотской причине: в PS версии H&D не то что ползать, даже присесть нельзя! Неприятно поражает и уровень AI наших противников. Во время оживлен-

ной перестрелки они готовы стоять на одном месте и не предпринимать никаких особо активных действий, даже несмотря на непосредственную угрозу их виртуальной жизни. Право, таких болванов еще нужно поискать. Кроме того, меня невероятно (прямотаки до слез) обрадовали некоторые находки Tarantula Studios. Наши новопеченные друзья всерьез полагают, что когда солдаты на поле боя материализуются из воздуха — это в порядке вещей. Я был просто ошарашен, когда, отсмотрев все пространство перед собой и, убедившись, что все спокойно, поперся вперед. Однако внезапно у меня за спиной материализовалась парочка немцев, причем на том месте, где я прошел две секунды назад.

Отдельных ругательств заслуживает реализация управления в H&D. Начнем с того, что заточить его под Dual Shock никто не сподобился, совершенно игнорируя тот факт, что при должной поддержке функций аналогового контроллера продукт, однозначно, мог стать более играбельным. А так нам остается лишь мучиться, стараясь хоть как-то прицелиться в противника и сносно передвигаться в пространстве. Ко всем этим маленьким радостям нам еще и подкинули totally неудобный вид на происходящее, когда мы используем какой-нибудь вид оружия. Скажем, автомат занимает чуть ли не половину экрана. Это, сами понимаете, не шутки. В оригинале с этой напастью можно было бороться, переключив, например, вид от первого лица на вид от третьего. Но к нашему перелопаченному творению это не относится — first-person, и никак иначе. Пожалуй, нам остается только смириться с тем, что Take 2 в сотрудничестве с какими-то совершенно мутными разработчиками ухитрилась сделать практически все возможное для того, чтобы превратить великолепную игру в настоящее посмешище. Жестоко, ничего не скажешь.

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Версия Hidden & Dangerous для PS one имеет свои достоинства и недостатки. Над игрой работали специалисты из Tarantula Studios. И в целом игровой процесс понравился, а отталкивание разработчиков удивило. Не могу сказать, что игра стоит того.

### ОЦЕНКА

СТАБИЛЬНОСТЬ	5
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	4
САМОУБЕДИТЕЛЬНОСТЬ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

В игре H&D есть что-то такое, что заставляет забыть все недостатки. Это чувство, которое возникает, когда ты находишься в игре. Это чувство, которое возникает, когда ты находишься в игре. Это чувство, которое возникает, когда ты находишься в игре.







# Tony Hawk's Pro Skater 3

**Tony Hawk's Pro Skater (THPS) - одна из известнейших игровых серий последнего времени. Ее успех даже заставил Activision создать специальное отделение Activision O2, призванное издавать именные проекты об экстремальных видах спорта. Но главное достоинство этой игры - ее способность увлечь вас, даже если вы совсем игнорируете спорт, как в реальном, так и в виртуальном мире.**

**Жанр:** sports  
**Издатель/Разработчик:** Activision/Shaba Games  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** THPS2, Grind Session



Как это работает? Вроде бы ничего сложного в игровой концепции нет: катайтесь по уровню, выделяете пируэты, да ищите секреты. Дело не в какой-то гениальной идее - просто нам дали действительно качественный, безупречно сделанный во всех отношениях продукт, в который одинаково просто играть и новичку, и заядлому геймеру. Причем высокие стандарты серии удается выдержать

Третья часть игры разрабатывалась прежде всего для 128-битных приставок, что вынудило Shaba Games вырезать некоторые элементы игрового процесса.



уже в третий раз. И несмотря на то что версий для PS one занимались не люди из команды Neversoft (создавшей первые две части), а новые разработчики из Shaba Games (ответственные за Grind Session), в игре все же сохранился тот самый особенный дух и стиль, который радовал нас еще со времен самой первой части. Ни для кого не секрет, что THPS 3 знаменита в основном долгожданным полноценным переходом серии в 128-битный формат. И это заставляет еще более внимательно присмотреться к "младшей" версии. Но давайте пока не будем вспоминать о грустном, сравнивая версии для PS one и PS2 между собой. Гораздо интереснее понять, что PlayStation'овская версия представляет сама по себе и чем она отличается от предыдущей части. Оказалось, что здесь ничего не ожи-



**А на горизонте постепенно достраивается двухэтажный дом.**

данного нет. Как уже говорилось ранее, Shaba Games сделали все что могли и даже больше. THPS 3 - это своеобразный add-on, т.е. просто улучшенный вариант второй части. Поскольку выжать что-либо из графического движка уже невозможно, то говорить об улучшенной графике не стоит. Зато какой простор для новых трюков, новых уровней (восемь доступны изначально и 50 встроены в редактор) и, конечно, новых скейтеров (13 спортсменов, не считая секретных). Реальные скейтеры-профессионалы в качестве персонажей игры сыграли не последнюю роль в ее популярности. Но это на Западе, а у нас





**FLIP TRICK** Скейтбординг буквально оживает под ногами вашего персонажа.



**GRAB TRICK** Воздушные трюки с использованием различных захватов доски.



**LIP TRICK** Различные стойки "на грани" и скольжение по ребрам.



вряд ли имя Chad Muska заставит вас броситься в магазин. Тем не менее, банальная формула "всего больше и лучше" здесь отлично сработала. Что касается сути игрового процесса, то людей, не знакомых с принципами серии, следует кратко ввести в курс дела. Главное отличие серии от аналогов - отсутствие трассы. Вместо этого - полная свобода действий и обширные уровни, полные всевозможных гор, скатов, перил, труб и прочей необходимой для скейлера архитектуры. И уж коли это скейтбординг, то вам придется выполнять разнообразные трюки. Изначально доступны лишь один уровень, но по мере выполнения заданий первого становятся доступны и другие. Задания довольно просты: выполняй трюки, набрав определенное количество очков, совершить некое действие (например, повернуть рубильник), найти секреты, выполнить определенный трюк в определенном месте и т.д. Есть только одно но: на уровне вы можете пребывать только две минуты! Другое дело, что совсем не обязательно выполнять сразу все задания... Кстати, в THPS 3 не нужно зарабатывать деньги. Новые доски можно найти на уровнях в качестве секретов, характеристики спортсмена можно поднять при помощи специальных Stat Points, также собираемых во время заездов. Так выглядит Career Mode (режим карьеры) - основной режим игры. Но есть и другие. Если хочется просто убить немного времени, то можно покататься в свое удовольствие без ограничения по времени в режиме Free

Skate. Но и здесь без подвоха не обошлось, что, на мой взгляд, и является главным недостатком серии. Дело в том, что пока вы изрядно не потопте в Career Mode, во всех остальных режимах будет доступен только один уровень! Правда, можно зайти в режим Park Editor и создать собственный проект, тем более что целых 50 самых разнообразных, уже готовых уровней только ждут вашей команды, чтобы провести тестовый заезд. Есть и различные варианты режима для двух игроков (пять штук). Даже самые привередливые геймеры найдут



Примерно так может выглядеть созданный вами парк. Но, в принципе, можно скакать и чужой...

**Если хочется просто убить немного времени, то можно покататься в свое удовольствие без ограничения по времени в режиме Free Skate.**



себе что-нибудь по вкусу. Решили проверить, кто сможет набрать больше очков? Хотите устроить состязание на самый красивый трюк? Пожалуйста. Split-screen настроить нельзя, но в отличие от большинства игр, где применяется горизонтальное деление экрана, в THPS 3 реализовано более удобное вертикальное деление. А если этого вам мало, то в довесок к Park Editor есть "Редактор спортсмена". Вы можете создать визуальный образ своего героя и выбрать доступные ему трюки. Естественно, ваш протез сможет участвовать в Career Mode, продвигаясь вперед не хуже любого реального спортсмена. К сожалению, создавать девушек-скейтеров можно только в версии для PS2. Разобравшись с игровым процессом, перейдем к графике. Да, как вы видите, придется таки поговорить о неприятных вещах. Ведь третья часть THPS разрабатывалась специально для консолей нового поколения, что вынудило Shaba Games вырезать некоторые элементы игрового процесса, которые было бы невозможно реализовать на 32-битке. К примеру, PS one не справлялась бы на лету с измене-



Игра вдвоем происходит через вертикальный splitscreen, что особенно удобно при выполнении трюков.

нием топографии уровня, как это происходит в Лос-Анджелесе в PS2-версии. А это повлияло и на цели, и на дизайн уровней в целом. Кроме того, уровни в "старших" версиях далеко не пустыни, а задачи некоторых уровней напрямую связаны с людьми, на них живущими. Если же сравнивать с предыдущей частью, то THPS 3 графически мало чем выделяется. Стоит отметить лишь заметно возросшие их размеры и абсолютно новый дизайн. Правда, на самых больших уровнях видно, как удаленные объекты постепенно прорисовываются, возникая из ниоткуда. Все остальное, как раньше:

текстуры четки и подробны, стыки полигонов не видны, герои и уровни великолепно смоделированы. К звуковым эффектам тоже придраться сложно, хотя основную тему в таких играх, безусловно, выполняют музыкальные треки. Хорошо хоть то, что их качество почти не зависит от мощности приставки. И опять THPS3 на высоте: нет никаких занудных мелодий, которые заставляют тянуться к пульту в поисках кнопки Mute. В Shaba Games не стали изображать велосипед и использовали отработанный рецепт. В результате мы можем покататься под музыку от Ramones, Ozomatli, Zebrahead, Del Tha Funkie Homosapien, AFI, the Red Hot Chili Peppers и Motorhead. Даже если вы предпочитаете нечто более легкое и танцевальное, поверьте, музыка подобрана очень удачно. То же самое можно сказать об управлении.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Востановление традиций. На игру и спортивную составляющую.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
УПРАВЛЕНИЕ	3
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ	4
ОБЪЕДИНЕНИЕ	4

**8.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Подобравшая THPS 3 с новыми уровнями, новыми персонажами и прочими "трюками" на кончике языка. Подписано редактором Shaba Games.

Константин Говорун



# Harry Potter & the Philosopher's Stone

Игра по книге, которая интересна не только фанату - уникальный случай! Хорошо. Согласен, неправ. Во-первых, случай не столь уж уникальный. Во-вторых, Harry Potter & the Philosopher's Stone - игра не совсем по книге. Точнее, не только по книге. Немало вдохновения EA почерпнула и из недавнего блокбастера кинокомпании Warner Brothers. Но в любом случае выход подобной игры, да еще у нас в России - событие значительное... И в высшей степени приятное.

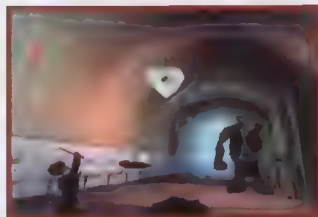
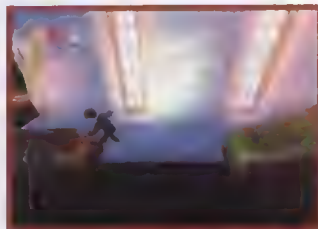


**Жанр:** Adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
 EA games/Argonaut Software  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Croc, Bug's Life

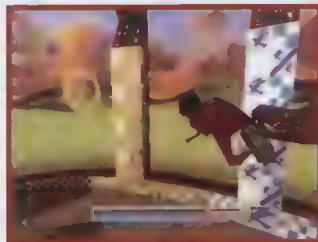


## “Хогвартс” - школа, где учат на волшебника

Не уверен, имеет ли смысл пересказывать сюжетную линию игры. В декабрьском номере, «ОРМ» уже об этом писал и довольно подробно. Собственно, ваш покорный слуга этим и занимался. (^\_^) Впрочем, для тех, кто не в курсе... Но только в самых общих чертах. Итак, десятилетний сирота Гарри Поттер живет у жестоких дядюшки и тетушки... <skip-skip-skip> А родители мальчика оказались волшебниками, и притом добрыми, что хорошо. Но их убили волшебники, и притом злые, что плохо... <skip-skip-skip> Неожиданное письмо из школы волшебства и магии “Хогвартс”... <skip-skip-skip> Друг-великан, поезд-невидимка и... Здравствуй, школа! Новые друзья, новые недруги и неутомимый злодей к вашим услугам. Сюжет Philosopher's Stone (в США - Sorcerer's Stone) являет собой невероятную компиляцию книги, фильма и фантазии разработчиков. И, тем не менее, (браво!!!) остается верным букве и тогу и другого. В этом я готов уверить как эксперт. Итак, “Хогвартс” - гигантский... Нет, лучше так - ГИГАНТСКИЙ особняк в викторианском стиле (а может, и не в викториан-



**Все строится на системе квестов, превосходно переплетенных с сюжетной линией игры.**



**А это уже арена для квиддича. В погоне за неуловимым золотым снитчем...**

ском? Но, согласитесь, “викторианский” звучит таинственно и солидно, так что пусть будет так.). И львиная доля приключений Гарри найдет именно там, либо в ближайших окрестностях. И в общем-то, можно долго рассказывать про нечисть и волшеб-

ников, таинственные подземелья и башни, страшные тайны и полтергейст, упомянуть про неожиданные повороты сюжета. Только суть одна - перед нами самая, что ни на есть настоящая adventure. С сюжетом, полным квестов, с возрастающей по мере прохождения сложностью и непременными головоломками. Тем не менее...

## Рецепт успеха

Тем не менее, играть в Philosopher's Stone интересно. Вы, наверное, мучаетесь догадками почему? На первое место я бы, пожалуй, поставил очень удачное построение игры. Действительно, как ни крути, все строится на привычной системе квестов, но переплетение их с сюжетной линией вызывает аплодисменты. Возьмем для примера самое начало игры. Гарри только что прибыл в школу, и его (а заодно и игрока) знакомят с новым домом, местными порядками и обычаями. Только

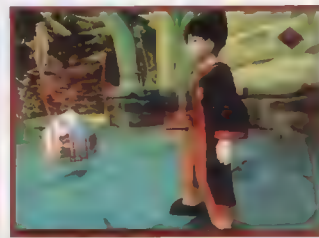
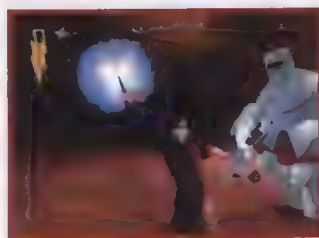






**Поединок с боссом? Нет, обычная драка в магической школе.**

сделано это не так, как в Tomb Raider, где хитроватый голос на полосе препятствий нудно твердил: «Чтобы бежать, чтобы прыгать...», а куда с большим вкусом. Итак, первый день занятий. Гарри опаздывает на урок. Вдруг откуда ни возьмись двое мальчишек, говорят: «Айда с нами, Гарри! Мы тебе вмиг покажем тайный проход». И вот, пока Гарри бежит за ними по коридорам, ребята знакомят его с азами управления в «Хогвартсе» посвящен весь первый семестр, и если вы твердо решили учиться дальше, науку нажатия нужных кнопок придется твердо усвоить. Впрочем, это совсем несложно. Даже прыжки выполняются автоматически, что поначалу очень непривычно. Но, в целом, обошлось без эксцессов. Вообще, управление стоит на втором месте в списке моих личных фаворитов после сюжета. На третье место попадает хороший баланс сложности. Я прошел игру за выходные, и у меня ни разу не возникло желания бросить джойпад. Самое то для детей среднего школьного и для взрослых, ищущих досуга на выходные (погова-



**Могучие руны PlayStation не раз помогут молодому волшебнику.**

ривают, поклонников юного мага немало и среди наших, российских пап и мам). Ну и, наконец, замыкает хит-парад главный (и потому оставленный на десерт) плюс - Гарри Поттер, несравненная звезда книг и кино. Только вдумайтесь: теперь у каждого из нас есть шанс стать Гарри Поттером...

### Быть Гарри Поттером

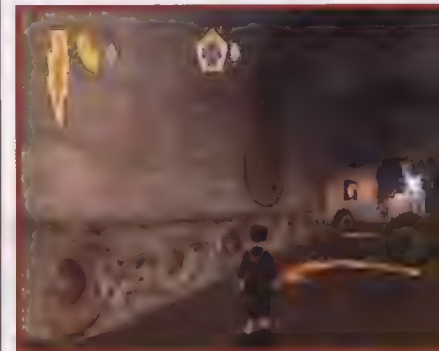
Разработкой игры для PlayStation занималась эксклюзивная студия Argonaut Software (все остальные платформы радовала своей продукцией KnowWonder), и ее стараниями Гарри заполучил на диво приличный мир. Он просто огромный (в пределах разумного, конечно) и жутко «симпатичный». Речь даже, не о дизайне - он большей частью инспирирован фильмом. Речь, как ни удивительно, о графике. О том, о чем пишущие о PS

опе рецензенты в последнее время предпочитают умалчивать. В данном случае это излишне. Отличные спецэффекты, превосходная работа света и тени (почти всегда в реальном времени, отметьте). Невероятные (пусть и используемые слишком часто) эффекты от заклинаний. Даже модели персонажей скрепя сердце можно считать симпатичными... Конечно, по компьютерным меркам все это не бог весть какие достижения, но на экранах народных самсунгов и панасоники все смотрится чудно. Но, к сожалению, за все приходится платить, и Harry Potter заплатила скачущим fps (не first person shooter - упаси Боже!, - a frames per second), объявляющим решительную забастовку каждый раз, когда в ход идет слишком много дви-

ди с душой, могу подтвердить. Музыка, к сожалению, ни рыба ни мясо. На любителя, да и в игре как-то совсем не присутствует. Так, жалко бьется где-то на фоне. Но в целом, молодцы. Настоящие волшебники своего дела.

### Безумный спорт и живые волшебники

Ну и, конечно же, что за школа волшебства без магии? Старый Хапа еще не до конца обезумел, чтобы забыть о такой важной вещи в игре про волшебников, как магия. Маленький Гарри владеет заклинаниями на любой вкус. Одни дают свет, другие - огонь... В общем, полный джентльменский набор. Хотя гораздо больше, чем сами заклинания, интересен про-



**Лавовые улитки - не помеха для настоящего мага.**

цесс приведения их в действие. Если для простейшего из них достаточно одного нажатия на кнопку, то более сложные требуют выписывать ядерный канкан на клавишах. Причем своевременность нажатия каждой кнопки имеет не меньшее значение, чем правильность комбинации. Изучать все эти премудрости Гарри, что вполне естественно, будет на занятиях в школе. И если у вас что-то поначалу не выйдет, не волнуйтесь. Добрые преподаватели будут повторять заклятие до тех пор, пока вы все не

**Даже прыжки выполняются автоматически, что поначалу очень непривычно.**



**Во время игры вы встретите массу различных персонажей...**

жущихся объектов и спецэффектов. Хотя чего еще можно было ждать от PS one? Зато знающие люди хвалят звук. Говорят, работа актеров оказалась выше всех похвал, и, что самое интересное, везде чистый британский английский. Оттого-то я, вскормленный рэбми и терминаторами, понимал все через слово. Но работали лю-

поймете (хоть волком вой). А по завершении урока непременно развейтесь - сыграйте в квиддич. Как, вы не знаете, что такое квиддич? И что такое золотой считч, вы тоже не в курсе? Да вы что? Тогда немедленно в магазин за диском с игрой! Волшебники, верхом на метлах гоняющие за летающим мячом - это нечто. Кроме того, Soft Club дал нам уникальный шанс заполучить новейший хит всего за полтысячи рублей. Только не говорите, что это дорого - Harry Potter & the Philosopher's Stone того стоит!

**Махмуд аль Хаппосай**  
[happosai@mail.ru](mailto:happosai@mail.ru)

PS: Автор выражает огромную благодарность Маленькой Тифе и господину Харальди за неоценимую помощь при написании данной статьи.

## РЕЗЮМЕ

**МНЕНИЕ АВТОРА**

Принимая во внимание огромный успех единственного фильма на экраны российской кинотеатры и достижении Гарри Поттер Soft Club цену, это действительно БГТ.

**ОЦЕНКА**

СТАБИЛЬ	8
ЭПИ	7
ИЗДАНИЕ	3
ИЗДАНИЕ	3
ОЦЕНКА	8

**СЛОВО РЕДАКТОРА**

Самый интересный фильм в истории кинематографа. Гарри Поттер - это не просто фильм, это история, которая будет жить в сердцах миллионов людей.



# TALES OF DESTINY 2



C.J.C.

Со сменой диска наши герои очутились в другом мире. Мир, который более интересен, чем предыдущий и совершенно незнакомый. Единственным проводником в нем будет Минара, которая здесь выросла и стала Ук. Конечно же, поджидают новые приключения, забытые аватары и множество проблем. Если с первым и вторым все понятно, то вот проблем лучше избегать. Для этого читайте советы, которые хоть как-то облегчат этот долгий путь.

## Заснеженный город

Как только вы получите в распоряжение большой и быстрый корабль, судьба забросит вас в холодный портовый городишко **Peruti**. Поэтому совсем не удивительно, что вся ваша команда побежит в магазин за теплой одеждой. Подобрать ее будет очень сложно, ведь каждому персонажу нужно что-то свое. А выбор в магазине огромный. И чтобы не тратить время на поиски, воспользуйтесь проверенным вариантом одежды. Для начала укажем, кто в какие кабинки пошел. Фарах заняла левую, Мереди удалилась в среднюю, а Келли — в правую. Теперь идите к полкам и выберите **Choose Poncho** для Фарах, **Cape** для Мереди и **Heavy Cloak** для Келли. И напоследок оденьте Рида. Для этого подойдите к продавцу и просто поговорите с ним.

## Электричество древних

В **Ruins of Volt** вы обязательно будете ломать голову над тайной открывания дверей. Дело в том, что в просторном зале есть шесть кнопок, каждая из которых соответствует определенному числу, и три двери — красная, белая и синяя. Для того чтобы открыть двери, вам необходимо набрать правильную комбинацию цифр.

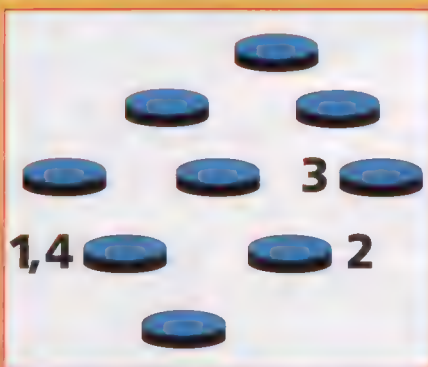


Синяя открывается комбинацией  $6 + 5 + 3 = 14$   
Белая будет открыта  $11 + 4 + 2 = 15$   
Красная соответствует  $6 + 5 + 4 = 15$

Через некоторое время вы попадете в комнату, где следует правильно подвести электрический ток, чтобы открыть очередную дверь. На схеме указано, какие блоки и в какой последовательности надо поворачивать.

## GPS

Один из самых важных артефактов должен быть найден где-то в середине второго диска. После визита в **Seyfert Shrine** обязательно еще раз загляните в **Chat's Hut**, и вы получи-



те GPS. Недооценить полезность этого прибора просто невозможно. Именно благодаря ему вы впоследствии будете находить множество скрытых локаций, ориентируясь только по координатам. Некоторые из них приведены в этой статье.

## Silver Cages

После прохождения **Shadow Cave** вам потребуется найти пять подводных пещер при помощи **Aifish**. Их обнаружение составляло бы огромную проблему, если бы не GPS и вовремя подсказанные координаты: первый тайник (56, 112), второй (152, 164), третий (167, 112),

четвертый (228, 41) и пятый (3, 151). Собрав все пять **sages**, отправляйтесь в квадрат (98, 92), где вновь придется погрузиться под воду. На дне расположена **Aifread's Platform**. Войдите в нее и установите все **sages** на свои места. Это активизирует **Bridge of Expedition**, который позволяет перемещаться между двух миров. Поднимайтесь на поверхность, где вы увидите сияющий знак. Встав на него, вы можете подняться на **Orbus Relay Point**. Это некое подобие перевалочного пункта. Отправляйтесь отсюда в мир **Inferia**. Здесь также придется найти несколько подводных тайников, где теперь обнаружится множество призов:

### Первый тайник (76, 123):

1. Go to the bottom of the cave.  
2. Go to the bottom of the cave.  
3. Go to the bottom of the cave.

### Второй тайник (119, 122):

1. Go to the bottom of the cave.  
2. Go to the bottom of the cave.  
3. Go to the bottom of the cave.

### Третий тайник (141, 1):

1. Go to the bottom of the cave.  
2. Go to the bottom of the cave.  
3. Go to the bottom of the cave.

### Четвертый тайник (226, 130):

1. Go to the bottom of the cave.  
2. Go to the bottom of the cave.  
3. Go to the bottom of the cave.

Вот и нашли то, что так было нужно.

## Простые вопросы

Когда вы во второй раз пойдете в **Aifread's Cavern**, то должны миновать сложную систему охраны. Сложность заключается в том, что компьютер будет задавать странные вопросы, ну а вам надо на них правильно отвечать. За неправильные ответы вас ожидают неприятности. Но их можно избежать, воспользовавшись этой шпаргалкой.



## Van Eltia

Когда вы познакомились с Чатом, ваш корабль мог только плавать. Спустя какое-то время, после посещения **Aifread's Cavern**, на нем появились подводные аппараты (**Aifish**), позволившие исследовать глубины морей. Но и это еще не все. Оказывается, можно сделать так, чтобы **Van Eltia** еще и летала. Но добиться этого можно только на третьем диске. Для этого надо поступить следующим образом. Когда вы будете в **Aifread Tomb**, то подберите **Light Sphere**. А на



третьем диске при первом посещении **Shizel Castle** не пропустите **Dark Sphere**. Теперь, когда вы обладаете двумя сферами, отправляйтесь в **Orbus Relay point**, где найдите **Aifread Statue**, в которую и поместите артефакты. После этого ваш корабль получит новую способность, которая будет носить имя **Aibird** и позволит вам взмыть в поднебесье.

## Слабое звено. Раунд два

Вновь посетив **Mintche University**, вы сможете еще раз проверить свои знания по истории великой **Namco**. Поднимитесь на третий этаж и в правой аудитории согласитесь на тест.

????????????

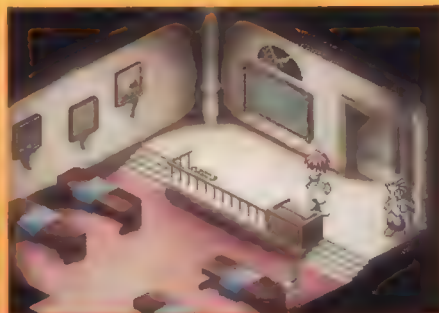
- 1. What is the name of the heavily wooded aeropolis -> **Yokohama**
- 2. What did Alba give Stahn when he returned with Chelsea from the mountain -> **Melancholy**
- 3. What is the name of the player's ship in **Xenos** -> **Invincible**
- 4. What is Mr. Driller's tool of choice -> **Drill**
- 5. What is embroidered on **Klonoa's** hat -> **Pac-Man**
- 6. What did Chelsea cook for Alba when he feigned his illness -> **Risotto**
- 7. What is the name of aeropolis where the **Antigrav Cruiser** can be found -> **Yokohama**
- 8. What is Mary's specialty dish -> **Pasta**
- 9. Which **Namco** character performs the **Rising Impale** -> **Queen**
- 10. Which game was not featured in **Namco Museum Vol. 2** -> **Dr. Mario**
- 11. Which fruit is **Pac-Man** most likely to eat -> **Apple**
- 12. Which game title is correct? -> **Dr. Mario**
- 13. Which one of these cars was not featured in **Ridge Racer V** -> **Toyota**
- 14. Which character has the biggest ears -> **Yokohama**
- 15. Which Doctor does not work for **Namco** -> **Dr. Mario**
- 16.  $((123 + 200) \times 2 + 123) - 4 = ?$  -> **111**
- 17. In which game would you burn rubber on a real racing circuit -> **Melancholy**

- 18. In **Tekken 3**, who's death did **Jin Kazama** wish to avenge -> **Melancholy**
- 19. In which game might you encounter **Heaven and Hell** -> **Invincible**
- 20. In a bar at **Janos**, a stranger says 'Let's make a toast to your beautiful ....' -> **Invincible**
- 21. How many bikes and riders are featured on the cover of the **MotoGP** instruction manual -> **3 bikes, 3 riders**
- 22. How many force fields are there in **Strayize Shrine** -> **3**
- 23. Who is the bad guy in **Time Crisis 2** -> **Emil**
- 24. Who is **Stahn's** childhood friend -> **Invincible**
- 25. For how long does the **Neutralizer** effective against the poison gas in **Junkland** -> **10**
- 26. For whom did **Karyl** have feelings -> **Invincible**
- 27. After the fall of **Belcrant**, what can you play if you win 5 times in the arena -> **Queen**
- 28. Members of the **Dark Wings** are **John**, **The Best**, **Whirlwind**, **Milly**, and **Grid** -> **Invincible**
- 29. Name the artist who designed the characters in **Tales of Destiny** -> **Melancholy**
- 30. **Symphony**, **Samba**, **March**, and **Rumba**. These are the skills of which character -> **Karyl**

Кроме поздравлений, вы получите титул **Namco Professor** и **Miracle Gel** в подарок.

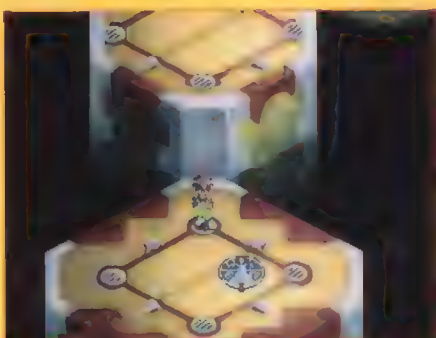
## Слабое звено. Раунд три

Успешно пройдя предыдущее испытание, поднимитесь на этаж выше и соглашайтесь на очередное испытание.



????????????

- 1. Which one of these is a **Namco** game -> **Queen**
- 2. The **Tower of Druaga** board game was released in the year -> **1981**
- 3. Which one of these is a **Namco** game -> **Queen**
- 4. Which ghost in **Pac-Man** is the color pink -> **Pink**
- 5. Which one of these is not a character from **Dig Dug** -> **Queen**
- 6. Which ghost in **Pac-Man** is the color Orange -> **Orange**
- 7. Which one of these is not a **Tekken** character -> **Invincible**
- 8. How many mazes were featured in the original **Pac-Man** game -> **1**
- 9. Which one of these is NOT a **Namco** game -> **Invincible**
- 10. In which game might find yourself in the 'Creepy Catacombs' -> **Invincible**
- 11. Which one of these is NOT a **Namco** game -> **Invincible**



????????????

- 1. Two Sage, Three Red Sage, and Three Savory. How many herbs related to HP are there altogether? -> **5**
- 2. 2 Bananas, 3 Kiwis, 1 Amango, and 3 Cabbages. How many fruits are there altogether? -> **5**
- 3. 3 Tomatoes, 4 Potatoes, 5 cubes of Tofu. How many his are there in all of those names? -> **5**
- 4. There are 10 pirates. 5 of them are wearing scarves, and 6 of them are smoking pipes. All the pirates wearing scarves are smoking pipes. How many pirates are neither smoking pipes nor wearing scarves? -> **4**
- 5. In the previous question, how many pirates were smoking pipes? -> **6**
- 6. 3 Hourglasses, 3 Lid Shields, and 3 Tote Bags. How many of the items listed are classified as Tools? -> **4**
- 7.  $2 \times 3 - 2 + 29 - 1 \times 29 = ?$  -> **4**
- 8. 1 Hot Pot, 4 Broiled Sandwiches, and 3 Fruit Cocktails. How many times must one use **Red Satay** to cook all the dishes? -> **1**
- 9. 3 Shrimps, 5 Beets, 8 Cabbages, 7 Potatoes, and 8 Red Satay. If you have these ingredients, how many times can you eat **Hot Borsch**? -> **1**
- 10. Each man has 4 children. Each child of each man also has 4 children. The total number of grandchildren is 96. How many men are there? -> **4**

По ходу игры придется часто нырять в глубины океанов для нахождения всяких скрытых мест. Но океан большой, и найти что-то быстро очень сложно. Хорошо, что есть GPS, который облегчает жизнь. Вот координаты некоторых мест, которые вам придется посещать в обязательном порядке.

## Game Picture (167, 80)



City of Joy, Jini (35, 14)  
Shadow Cave (5, 12)

Sunken Ship (34, 3)  
Seyfert Secret Garden (166, 18)



## > Flip Flop

Which one of these is NOT a Namco game -

> Pac-Man EX

Which color is Mr. Driller's Helmet -> Pink

Which one of these is NOT a Namco game -

> Lightning & Thunder

Which one of these is NOT a Namco game -

> Pot Holes

In MotoGP, you might call your 'ghost' a

> Ghost Enemy

Which one of these is NOT a Namco game -

> Pac-Man

Which one of these is a Namco arcade hit -

> World Kicks

Which one of these is NOT a Namco game -

> Final Lap 1

Cyber Sled is a game that takes place in the year .... -> 2000



Which one of these is NOT a Namco game -

> Dragon Knight

Which one of these is NOT a Namco game -

> The End

When was the original Tekken first released

-> 1994

Which one of these is NOT a Namco game -

> Drag Kacer

Which one of these is a Namco arcade hit -

> Ninja Assault

My name is Mappy. I am a .... -> Mappy

Which one of these is a Namco arcade hit -

> Jackpot2

Which one of these is a Namco arcade hit -

> Pinpoint Shot

Which one of these is a Namco arcade hit -

> Pac-Man's Ghost Factory

Which one of these is a Namco arcade hit -

> Namco

Ура. Вы сделали это. Теперь вы по праву будете носить почётный титул **Namco Otaku** и **Combo Command**.

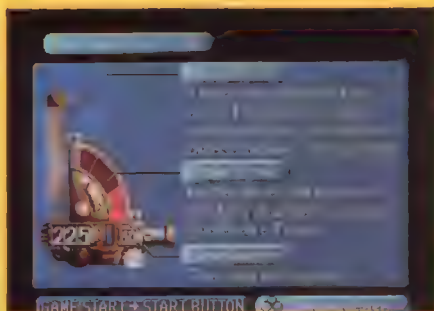
## МИНИ-ИГРЫ

Как и было обещано, мы вновь сможем играть в мини-игры. Их количество увеличилось, и они стали намного интересней. Полный список представлен ниже.

### Craymel express

Для начала вам надо купить **Train Cage** в **Bupumu: Imen** за 2000 монет. После этого на **Imen Station** вы должны установить **Craymel Cage** на локомотив — и... поехали!

Игра, на самом деле, намного легче, чем может показаться сначала. Вся ваша задача будет состоять в том, чтобы поезд останавливался на каждой станции и Мереда отдавала письма. Для того чтобы пройти эту игру без лишних проблем, следуйте простому правилу. Разгоняйте поезд до максимальной скорости и не снижайте ее. Благодаря этому будет накапливаться сила торможения, которая оценива-



ется трехзначным числом, и чем оно будет больше, тем лучше. Подъезжая к станции, Мереда скажет: «Я вижу ее». Но это еще не сигнал к остановке. Дождитесь момента, когда Рид закричит: «Тормози!», и только после этого резко тормозите (▲ 4 раза). Если вы сделаете все правильно, то поезд остановится там, где надо, а Мереда выполнит свою миссию почтальона. Всего вам потребуется проследовать через четыре станции. По окончании игры если были переданы все письма, Мереда получит новый титул — **Choo-choo Girl**.



### Abandoned Mine

Уже знакомый поезд, но на этот раз вам придется управлять Мереда, которая, высунувшись из локомотива, будет швырять бомбы на соседний путь, по которому вас пытается догнать поезд, захваченный врагами. Вашей первоочередной задачей является подрыв вражеского локомотива. Даже если вы уничтожите все вагоны, а локомотив уцелеет, то враги ворвутся к вам, и тогда придется от них отбиваться врукопашную. Оружием против преследователей будут служить бомбы с часовым механизмом, количество которых автоматически восстанавливается. Если требуется, чтобы бомба взорвалась раньше, то просто нажмите на **▲**, а потом отпустите ее.

За каждый подорванный поезд вам будут начислять очки. Если наберете более 20000, то получите титул **Trolley Bomber**.

### Wish



Самая сложная мини-игра. Сложность заключается в том, что в ней запутанные правила, из-за которых вы и будете первое время постоянно проигрывать. Условия игры вкратце таковы:

— вы будете играть за Риду, который, как и остальные персонажи, имеет определенное количество карт, соответствующих природным элементам (ветер, огонь, вода и т. д.).

— делая ход, вам необходимо сопоставлять элементы ваших карт с картами противников, тем самым избавляясь от карт.

— тот, кто первым избавится от всех карт, становится победителем.

— если у персонажа на руках окажется больше пятнадцати карт, то он признается проигравшим.

— кто наберет наибольшее количество очков за пять партий, становится абсолютным победителем.

— карты делятся на пять категорий: 1)Нормальные; 2)Двойные; 3)Атакующие; 4)Заменяемые; 5)Elements Control.

— если у вас нет карты для сопоставления, то вам придется брать новую карту из колоды и тем самым пропускать ход.

Еще раз сыграть в эту игру вы сможете в городе **Jini**, заплатив в казино **5 jini**. Или в любой момент игры, войдя в главное меню и выбрав пункт **Intems->Valuables->WISH**.

### Around the Celestia!

Одна из самых напряженных и эмоциональных мини-игр. Ох, сколько вы скажете нехороших слов в адрес разработчиков и вашего соперника капитана Мача (**Mach**) после множества неудачных попыток выиграть. Для того чтобы посоревноваться с ним в скорости ваших кораблей, найдите его на пристани города **Peruti**, после того как растает снег. Просто поговорите с капитаном, и начнется игра.

Ваша задача будет заключаться в том, чтобы быстрее капитана Мача вернуться к **Peruti**, по пути не пропустив ни одной контрольной точки. Прямо как на ралли!). Сами понимаете, что лучше всего принять участие в этой игре, когда у вас уже будет **GPS**, и точно ориентироваться по карте не составит труда. Всего контрольных пунктов будет одиннадцать:



- Undine: 31,75
- Sylph: 82,75
- Efeet: 149,41
- Gnome: 172,63
- Celcius: 158,91
- Volt: 162,138
- Rem: 122,148
- Shadow: 62,161
- Maxwell: 15,150
- Sekundos: 0,109
- Finish: 43,98

Если вам удастся выиграть это нелегкое состязание, то Чат получит новый титул — **First Officer**.



## Sushi

Я даже и заподозрить не мог, что Рид может быть таким обжорой. Но факт остается фактом. Накормить Рида до отвала вам удастся в городе **Artisans**. А дело в том, что Рид захочет помериться желудками с одним человеком в заведении «Карусель суши» (**Carousel Sushi**). Вам надо будет за отведенное время съесть суши на большую сумму, чем ваш оппонент. Поэтому хватайте те блюда, за которые платят больше. А расценки здесь таковы: за блюда на белых тарелках платят 100 очков, на красных — 500 очков и на желтых — 800 очков. Для того чтобы Рид быстрее ел, пищу рекомендуется запивать (☉). Если Рид выиграет, то он получит титул **King of Hunger**.

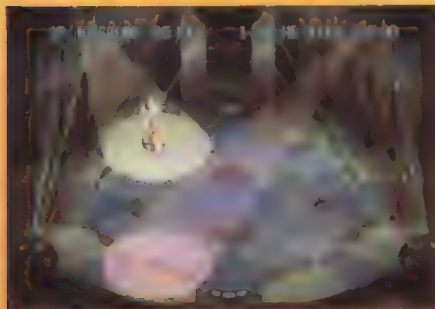


## Sea Battle

По пути в **Balir Castle** в океане вас встретит неприятельский флот. К счастью, на ваш корабль была установлена **Craymel Cannon**, поэтому у вас есть возможность дать достойный отпор неприятелю.

Надо уничтожить все корабли, обозначенные на радаре. Лучше всего использовать пушку (✕). Один ее выстрел уничтожает вражеский корабль. Кроме того, если на линии огня окажется несколько противников, то они все попадут под удар. Только стоит помнить: пока орудие накапливает энергию для выстрела, маневренность вашей посуды сильно снижается...

## Dance

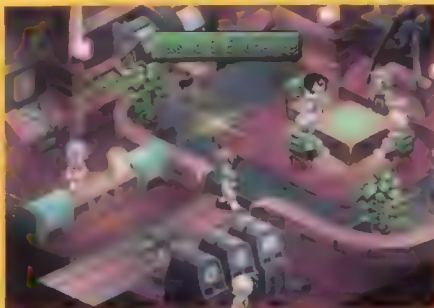


Поиграть в эту подвижную игру можно в городе **Joy** — центре ночной жизни. Пройдите в **Dance Hall** и для начала закажите выступление профессионала. Внимательно проследите за ним и запомните периодичность смены лучей прожекторов. Затем зарегистрируйтесь как участник. Причем у вас будет выбор: либо танцевать в одиночку (**solo challenger**), либо вместе с напарником (**couple**). В первом случае участие обойдется в 3 **Jini**, во втором — в 5 **Jini**. Когда герой выйдет на сцену и начнется танец, вам будет необходимо постоянно удерживать его в круге света — от этого будет повышаться ваш уровень мастерства, который вначале равен 05:00. Основная задача — довести его до уровня 08:00 или выше, только тогда Мереди получит титул **Dance Queen**.

На этом все мини-игры закончились. В том смысле, что новых больше не будет. Ну а в те, которые указаны здесь, можно сыграть в любой момент.

## LENS

Вот они, оставшиеся линзы. Для чего они нужны, вы знаете из прошлого номера, а теперь вы можете прочитать, где найти оставшиеся.



### Cape Fortress

— Справа от лестницы.

### City of Craymel, Imen

— На стеклянном столе в гостиной дома Мереди.

### Gnome's Village

— Требуется осмотреть все стены пещеры.

### Chat Hut

— В ящике возле печи, в самой левой комнате на четвертом подвальном уровне.

— На первом подвальном уровне. Надо обыскать ящики в комнате с желтой уткой.

### Van Eltia

— В машинном отделении вашего корабля.

### Mt. Celsius

— Здесь можно дважды попасть под снежный обвал. Под одним из них и лежит приз.

**Port City, Peruti** (только после того, как растает снег)

— В той части города, где находится магазин одежды, надо обыскать деревья, растущие слева.

— В тележке, нагруженной крабами.

### City of Craymel, Imen

— Посетив разрушенный город еще раз, надо обыскать оружейный магазин.

### City of Artisans, Tinnisia

— У статуи гнома.

### Shileska's Hideout

— Ящик в комнате, где вы познакомитесь с Максом (**Max**).

### Ruins of Volt

— На каменной плите, сразу после входа.

### Baril Castle

— На причале, в бочке.

— Сундук в секретной комнате, в правой башне.

### Seyfert Shrine

— У правого светильника у входа.

### Aifread's Cavern

— В ящике у входа.

— Недалеко от статуи пирата лежит якорь, который и надо осмотреть.



Ассоциация по борьбе с  
Компьютерным Пиратством  
— информационный  
представитель от защиты  
интеллектуальной  
собственности компании  
SONY (SCEE) +  
Европейской Ассоциацией  
Национальных Компьютерных  
Обществ (ELSPA) +  
инициатива РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.



## Van Eltia (после модернизации)

- Бочка возле главного входа.
- В синей субмарине.

## City of Joy, Jini (только ночью)



- Игровой автомат в казино.
- Стол в Auction Hall.
- У светильника на дискотеке.

## Aifread's Platform

- На панели управления.

## Inferia's Hideout 3

- Осмотрите одну из водорослей.

## Shadow Cave

- В самом конце пещеры, в одном из светящихся явров.

## Far Away Village, Rasheans

- В лесу, где разбился корабль Мереди.

## Craymel Hot Spring

- В первой бочке с водой.
- В левой комнате, в щелке.

## Katz Village

- В первом доме горшок под лестницей.
- В розовом доме, в горшке у раковины.

## Spirit Hot Spring

- В бочке у входа.
- В комнате с зеркалом.
- GPS (60, 126) в мире Celestia.
- GPS (161, 45) в мире Inferia.
- GPS (160, 131) в мире Inferia.

## Wonder Chef

Этот сумасшедший повар снова с нами и продолжает радовать нас секретами кулинарии. Как говорится: «Приятного аппетита».



## City of Craymel, Imen

- Робот в гостиной дома Мереди -> **Sweet Rice**
- Почитайте белую книгу в библиотеке -> **Fruit Cocktail**

## Ruined Village, Luishka

- Робот в спальне особняка -> **Bitter Tofu**

## — В ящике, возле разрушенного дома -> **Hot Borsch**

## Chat Hut

- Осмотрите странные часы, после того как вы проснетесь -> **Honey Ramen**

## Port City, Peruti

- В печи у **Fusua: Peruti** -> **Spicy Shrimp**
- Снеговик в номере гостиницы -> **Sushi**
- Статуя возле пруда -> **Cold Noodles**

## City of Artisans, Tinnsia



## — Статуя кошки в **Ship Chandler** -> **Broiled Sandwich**

- Странная красная вещь в холле гостиницы -> **Sweet Parfait**

## City of Joy, Jini

- Один из игровых автоматов в казино -> **Hot Pot**
- Картина в Auction Hall -> **Chili Potato**
- Лягушка в книжном магазине -> **Hot Curry**

## RUNE BOTTLE

Эта бутылка — страшно полезная вещь, т.к. позволяет не очень нужные предметы обращать в очень нужные. Вот полный список трансформаций. Только помните, что эти чудесные бутылки заканчиваются.

БЫЛО	СТАЛО
Apple Gel	Lemon Gel
Aqua Cape	Thunder Cape
Bellebane	Lavender
Black Onyx	Moon Crystal
Blue Talisman	Warrior Symbol
Charm Bottle	Miracle Charm
Combo Command	Step Ring
Dark Bottle	Holy Bottle
Earth Shard	Earth Crystal
Elven Cape	Smash Cape
Faerie Ring	Mystic Symbol
Fire Shard	Fire Crystal



Flare Cape	Aqua Cape
Force Ring	Reflect Ring
Heal Bracelet	Mental Bracelet
Holy Bottle	Dark Bottle
Holy Symbol	Mental Ring
Lavender	Bellebane

Lemon Gel	Pine Gel
Light Shard	Light Crystal
Melange Gel	Miracle Gel
Mental Bracelet	Heal Bracelet
Mental Ring	Holy Symbol
Miracle Gel	Elixir
Moon Crystal	Black Onyx
Mystic Symbol	Faerie Ring
Orange Gel	Pine Gel
Panacea Bottle	Life Bottle
Pine Gel	Lemon Gel
Protect Ring	Resist Ring
Red Sage	Red Savory
Red Savory	Red Sage
Reflect Ring	Force Ring
Resist Ring	Protect Ring
Reverse Doll	Sephira
Sage	Savory
Savory	Sage
Sephira	Reverse Doll
Shadow Shard	Shadow Crystal
Smash Cape	Elven Cape
Snow Shard	Snow Crystal
Step Ring	Combo Command
Technical Ring	Step Ring
Thief's Cape	Elven Cape
Thunder Cape	Flare Cape
Tuna	Tuna Gel
Volt Shard	Volt Crystal
Water Shard	Water Crystal
Wind Shard	Wind Crystal

Вот на этом, пожалуй, и все. Все основные секреты закончились, а проблемы вроде как решили. Но игра таит в себе еще много секретов, которые будет просто интересно найти. Но это уж пытайтесь сами, а то какой интерес проходить все по журналу? Удачи.

PlayStation





# Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 21.00 без выходных  
(095) 798-8627 (095) 928-6089  
(095) 928-0360

## e-shop

<http://www.e-shop.ru>

**СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ**

**ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!**

10 лучших игр



**\$65.99**

(US) Metal Slug X



**\$69.99**

(US) Dragon Warrior VII



**\$63.99**

(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



**\$65.99**

(US) Final Fantasy Anthology



**\$65.99**

(US) Fear Effect 2: Retro Helix



**\$9.99**

(PAL) This is Football 2



**\$25.99**

(PAL) Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)



**\$9.99**

(PAL) C-12: Final Resistance (на рус. яз.)



**\$38.99**

(PAL) Crash Team Racing



**\$14.99**

(PAL) In Cold Blood



**\$19.99**

Белая майка с т.символикой



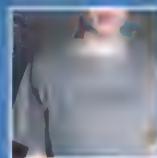
**\$10.99**

Футболка с т.символикой Club 2



**\$15.00**

Майка с символика Sony PS1



**\$15.00**

Светлая футболка с т.символика Sony PS1



**\$10.99**

Футболка с т.символика Sony PS1



**\$159.99**

PS One (PAL) + GT



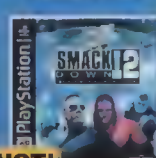
**\$30.99**

GT2 Racing Wheel



**\$46.99**

(PAL) Breath of Fire IV



**\$80.99**

(US) WWF SmackDown! 2



**\$25.99**

(PAL) Tony Hawk's Pro Skater



**\$38.99**

(PAL) NHL FaceOff 2000



**\$19.99**

(PAL) Muppet Monsters Adventure



**\$17.99**

(PAL) Kurushi Final



**\$44.99**

(PAL) Knockout Kings 2001



**\$9.99**

(PAL) Medi Evil 2 (на русском языке)



**\$42.99**

(PAL) NHL 2001



**\$15.99**

(PAL) Sport Car (classics)



**\$35.99**

(US) Tony Hawk's Pro Skater



**\$62.99**

(US) Final Fantasy VII



**\$63.99**

(US) Dragon World 2



**\$62.99**

(US) Tomb Raider: The Last Revelation



**\$79.99**

(US) Phantasy



**\$62.99**

(US) Tenchu 2: Blood of the Assassins



**\$59.99**

(US) Dune 2000



**\$62.99**

(US) Halo



**\$62.99**

(US) Legend of Dragoon



**\$45.99**

(US) Palm World



**\$62.99**

(US) The World Is Not Enough



**\$25.95**

**Harry Potter and the Philosopher's Stone**

аксессуары, приставки, игры

**ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ**

**100\$ подарок!**




Заказы по интернету – круглосуточно!  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)



В нашем магазине действует услуга 48 часов **MONEY BACK**.  
Смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)





История одного из самых  
значительных литературных  
произведений XX века началась  
просто и незатейливо.  
В детской сказке «Хоббит»  
профессора оксфордского  
университета Джона Рональда  
Руэла Толкина главный герой,  
Бильбо Бэггинс нашел в глубокой  
пещере золотое колечко,  
которое обладало удивительным  
свойством делать надевшего  
его на палец невидимым.

Сергей Овчинников



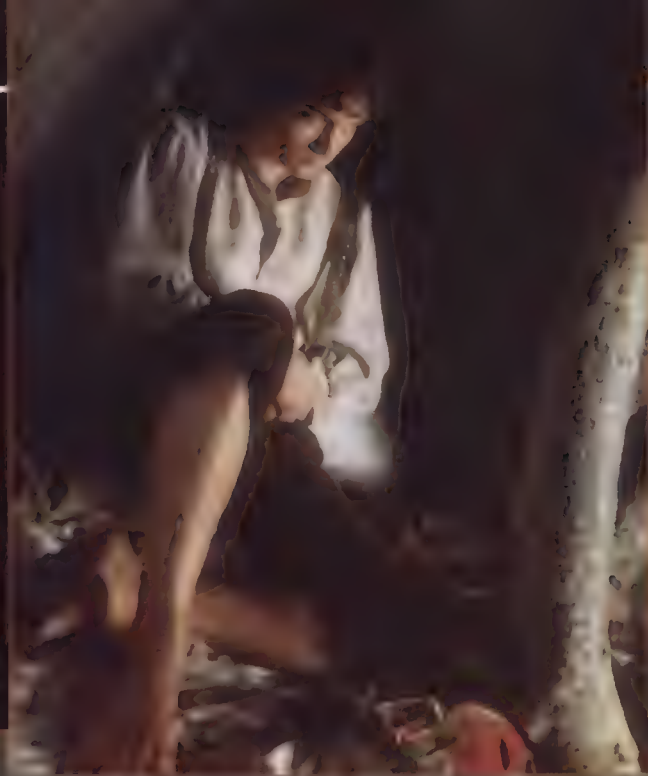
# THE Lord OF THE Rings

THE FELLOWSHIP OF THE RING

ПОХОД ЗА СЛАВОЙ ДЛИНОЙ В ПОЛВЕКА



**П**оначалу у Толкина не было никаких предположений относительно происхождения кольца, и книгу он закончил без каких бы то ни было намеков на возможное продолжение. Однако уже спустя несколько лет после выхода ставшей весьма успешной книги, Толкину пришла в голову амбициозная идея в одиночку создать национальную английскую мифологию. Слегка сдвинув масштабной многовековой историей, географией и собственными языками. Тогда-то и вспомнилась история хоббита и таинственного кольца, вокруг которой Толкин развернул грандиозное повествование, растянувшееся на 1500 страниц трилогии «Властелин Колец». Кстати, несмотря на обширнейшее название «трилогия», на самом деле произведение состоит не из трех, а из шести книг. Просто публиковались они по очереди парами, и каждую такую дилогию Толкин отдельно озаглавил. Так что теперь их и публикуют обычно в трех томах: «Братство Кольца», «Две башни» и «Возвращение Короля». Последняя из книг вышла в 1954 году, но особой популярностью «Властелин Колец» не пользовался. Для детской книги (а «Властелин» поначалу рекламировался в качестве продолжения «Хоббита») новое творение Толкина было слишком тяжеловесно и серьезно. Большинство же литературоведов отказывались причислять эту «сказку» к настоящей серьезной литературе. Потребовалось десять лет, чтобы люди, наконец, увидели изюминку нового литературного жанра фэнтези и «Властелин Колец» нашел, наконец, своего читателя, причем не только в Англии, но и по всему миру. Lord of the Rings – самая популярная книга XX века, разошедшаяся тиражом более 100 миллионов копий и переведенная на 30 языков. Жанр, основанный Толкином вдохновил на твор-



## Игровой «Властелин»

Разумеется, ведущие мировые игровые издательства не могли пройти мимо такой «вкусной» лицензии, какой, несомненно, является «Властелин Колец». Еще в середине прошлого года сразу два больших издательства объявили о своем намерении создавать игры по мотивам трилогии. Легкая путаница с обладателями прав на книгу и экранизацию привела к своеобразному курьезу. Vivendi-Universal купила права на игры по книгам Толкина у издательства Harper-Collins. Заплатившая уже около десяти миллионов долларов за лицензию Гарри Поттера Electronic Arts же предпочла обратиться к создателям фильма – студии New Line Cinema и ее владельцам из AOL Time Warner. По стоимости лицензия оказалась аналогичной Поттеровской. Вот только игры к премьере первого фильма, увы, не успели. Настоящая игровая волна, посвященная Вселенной Lord of the Rings захлестнет нас ближе к концу этого года. Vivendi собирается выпустить игру Fellowship of the Ring на Xbox (над проектом трудится команда, делавшая многочисленные технологические демки для графических процессоров от NVIDIA), а также работает над оригинальной сетевой RPG для PC. Electronic Arts в свою очередь к выходу фильма Two Towers (кстати, после терактов 11 сентября Джексон даже всерьез подумывал изменить уж слишком зловещее название второго фильма трилогии) выпустит свои варианты игры на PC, PS2, GameCube, Xbox и GBA. Причем, как и в случае с Harry Potter, игры будут серьезно отличаться от платформы к платформе в зависимости от аудитории и технических возможностей приставок.



## Питер Джексон (Peter Jackson)

«Властелин Колец» стал для малоизвестного широкой публике режиссера Питера Джексона первым по-настоящему крупным проектом. За всю свою жизнь он снял всего лишь четыре фильма, причем лишь один из них выходил в широкий прокат и получил некоторую известность. На деньги Universal и студии Роберта Земекиса («Назад в будущее», «Форрест Гамп») Джексон поставил мрачную комедию «Страшили» (The Frighteners) с Майклом Дж. Фоксом в главной роли. Фильм вышел в неудачное время года (какому дураку пришло в голову выпустить фильм на экраны в день открытия летней Олимпиады в Атланте?), поэтому его достоинства сумели оценить немногие. А их было достаточно – передовые спецэффекты, уникальный визуальный стиль, отличная актерская игра. Первые же шедевры мастера были сняты у него на Родине, в Новой Зеландии. Уже



первая лента Джексона, фантастическая комедия черного юмора, «Дурной вкус» (Bad Taste) участвовала в Каннском кинофестивале и имела большой успех. Следующим проектом стал фильм про зомби, особенно полюбившийся как своему создателю, так и зрителям. Braindead (в Америке вышел под названием Dead/Alive) стал настоящим хитом продаж на видеокассетах. Многие кинозрители сошлись во мнении, что Braindead стал самым кровавым фильмом в истории кинематографа. Когда поползли слухи об экранизации «Властелина Колец», сам Джексон предпочел отшучиваться. «Если придется снимать это кино, то неплохо бы заново прочесть книгу, а то я не держал ее в руках уже двадцать лет», – говорил он.



Сверху вниз: главный герой фильма – Билл Саурман, владычица Йотлоримы эльфийская королева Галадриэль, ее внучка и возлюбленная Арагорна Аран, четыре друга-хоббита

чество таких великодушных писателей как Клайв Льюис, Роджер Желязны, Майкл Муркок, Терри Пратчетт и многим другим.

Кинематографическую книгу можно сравнить, пожалуй, лишь с многострадальным романом «Мастер и Маргарита». Несмотря на то, что попыток поставить творение Толкина предпринималось немало, все они оказывались весьма далеки от успеха. Наиболее близким духу оригинала до сих пор считался одноименный мультипликационный фильм, созданный знаменитым художником Рубеном Бакши в 1978 году. В фильме использовались весьма нестандартные технические приемы, такие как кадры, снятые на кинематографическую камеру



ные по контурам художниками. Сам Толкин продал права на экранизацию своей книги еще в 1966 году за смешную даже по тем временам сумму в 10 тысяч долларов. Но потребовалось еще почти сорок лет для того, чтобы уровень технологий позволил наконец воссоздать на большом экране фантастический мир Средиземья со всеми его обитателями и природными красотами. В точности следуя заветам книги, драматургический проект невероятным образом попал в руки человека, от которого этого можно было ожидать меньше всего. И, как ни удивительно, именно ему оказалось суждено почти идеально воссоздать самую грандиозную историю века для большого экрана. Когда Весавети само выбрало себе нового хозяина сначала в лице Бильбо, а потом и Фродо. Точно так же, проект «Властелин Колец» миновал все преграды, отыскал для себя идеального режиссера Питера Джексона.

7 февраля 2002 года первая серия трилогии, «Братство Кольца», выйдет на экраны российских кинотеатров. Тремя месяцами раньше, 19 декабря 2001 года, фильмом смогли насладиться миллионы зрителей по всему миру. Несмотря на традиционное неприятное ожидание российского релиза, в данном случае фильм стоил того, чтобы его подождать. К концу своей российской премьеры, Lord of the Rings собрал в мировом прокате уже около 700 миллионов долларов (а главный его конкурент, Harry Potter перевалил и за 850 миллионов отметку), уже первая картина полностью окупив затраты студии-производителя по производству всей трилогии. 175-минутное магическое действо заставляет людей приходить в кинотеатры снова и снова, несмотря на тот факт, что традиционных спецэффектов в фильме по нынешним стандартам совсем немного. Большая часть «Властелина» снята не в душных павильонах, а на фоне богатейшей и разнообразной природы Новой Зеландии, где Джексон и снимал абсолютно весь фильм. На небольшой территории всего лишь двух островов (островам назывались Северный и Южный) разместилась уютный приветливый Хоббитон, снежные пики Карадораса, волшебный эльфийский лес Йотлорим, мрачные шахты Морин и зловещие горы Мор-



Карен – один из немногих спецэффектов фильма



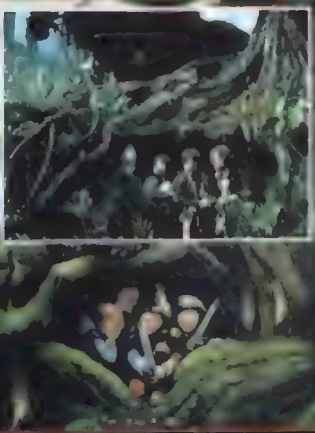




дора. Лучших декораций, кажется, придумать было бы невозможно, абсолютно все в фильме выглядит так, как описано в книге. Однако Джексон, сохранив дух великой книги, не особенно заботился о том, чтобы следовать ее букве. Ничего говоря, сюжетная линия фильма, совпадающая с канвой книги в большинстве важных точек, периодически отделяется от «священного» для фанатов текста, порою позволяя себе весьма вольную трактовку событий. Так, например, поход Хоббитов в Бри теперь не вкочлает ни странствия по таинственному лесу, ни встречи с Томом Бомбаделем, ни приключения на курганах. Для того, чтобы дать зрителям возможность слезить хоть за каким-то злодеем, Джексон серьезно увеличил роль Сарумана, волшебника, переместившегося на сторону Зла. Кроме того, во «Властелинах» появились и любовная история Арагорна и внучки властелинницы Лоризла Арвен, которая ради своей любви к великому воину была готова принести в жертву свое эльфийское бессмертие. В книге роман Арагорна и Арвен упоминается лишь вскользь и его подробности можно почерпнуть лишь из приложений. Удивительно, но все эти изменения не делают фильм ни на грамм хуже, более того, они помогают трюмодкой и неповоротливой книжке превратиться в живое и действительно интересное кинопроизведение. Превычайно удачно подобран и актерский состав. Возглавляет его Элайджа Вуд, молодой американский актер, появившийся уже в «Факультете» Роберта Родригеса. Его персонаж получил чуть более нервным и мрачным, чем у Толкина, но это идет ему только на пользу. Вместе с друзьями-хоббитами, Сэмом, Пиппином и Мерри, они составляют на редкость разностороннюю и забавную компанию. Тем не менее, титул лучшего персонажа достается вовсе не главному герою. Куда заметнее, естественнее и очаровательнее выглядит Сэр Нан Мак Келлан (недавно сыгравший злодея Магнето в экранизации X-Мен) в роли волшебника Гэндальфа Серого.

Но значительно больше, чем все спецэффекты «Властелина Колец» впечатляет мастер-

При съемках в качестве концепт-материала активно использовались работы художников-иллюстраторов «Властелина Колец». Кадр из фильма полностью копирует картину Джона Хоу.



ство оператора — практически все актеры, занятые в фильме примерно одного роста. Тем не менее, создателям фильма удалось сделать так, что четверка хоббитов в любом из кадров где-то виднее, чем все остальные герои. Как это было сделано, остается только догадываться. Что же касается собственно спецэффектов, то они, хотя и хорошие, но сделаны примерно на том же уровне, что и в остальных фильмах прошедших месяцев. Морийский тролль, например, чрезвычайно похож на такого же тролля из Harry Potter. Огненный демон Балрог выглядит куда более внушительно, а сцена бегства от этого нечисти дда через узкие переходы и лестницы морийских колен наверняка войдет в историю киноискусства. «Властелин Колец» поставлен именно так, как и должна быть экранизирована книга века — масштабно, нерасторпно, максимально красиво. Несколько сместив кое-какие акценты книги, Джексон сделал ее еще более привлекательной для большого экрана, победив главную проблему — создание трехчасового фильма без видимой реальной концовки. Читавшие «Властелина» также знают, что завершение «Братства Кольца», мягко говоря, мало похоже на традиционный американский хэппи-энд. Фильма зрителям придется ждать еще два года, за которые им придется еще минимум дважды сидеть в кинотеатре. Единственной реальной проблемой, возникающей после просмотра первой серии является яростное желание немедленно посмотреть продолжение.

## Братство Кольца



**ФРОДО**  
отважный  
хранитель  
Кольца.



**СЭМ**  
верный  
товарищ  
и защитник  
Фродо.



**МЭРРИ**  
постоянный  
спутник Пип-  
пина во всех  
его выходках.



**ПИППИН**  
самый безша-  
башный пер-  
сонаж, причи-  
на всех бед.



**ГЭНДАЛЬФ**  
добрый вол-  
шебник и  
друг Фродо.



**АРАГОРН**  
наследник  
престола  
Гондора и  
Арнора.



**БОРОМИР**  
"рыцарь  
печального  
образа".



**ГИМОЛАС**  
меткий  
эльф.



**ГИМЛИ**  
вечно всем  
недовольный  
гном.

OPM благодарит Total DVD — лучший российский журнал о DVD-фильмах и DVD-технике, за предоставленные иллюстрации.



**МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ**

Карманные компьютеры/ноутбуки · мобильная связь · цифровое фото

**iPaq3850**

новый лидер на рынке КПК



43

Cassiopeia BE 300

29

62

Выбираем ноутбук 45

## В номере:

**COMPAQ IPAQ 3850** - Журнал "Мобильные Компьютеры" тестирует самый мощный карманный компьютер в мире. Что нового он может предложить пользователям?

**СМОТРИМ ВИДЕО НА ROCKSTAR** - обзор всех программ, проигрывающих видео на карманных компьютерах.

**МОДЕРНИЗИРОВАННАЯ ЛИНЕЙКА НОУТБУКОВ FUJITSU-SIEMENS** - все нововведения и все новые модели в одной статье.

**ПОКУПАЕМ НОУТБУК** - Журнал "Мобильные Компьютеры" рекомендует самые лучшие модели ноутбуков.

**ПРИНЦИПАМ В ПОИСКАХ ПОМОЩИ НА ВОСТОЧНОМ ТЕЛЕФОНЕ** - наши рекомендации и советы.

**ЛИКОН COOLPIX 995** - тест флагмана линейки цифровых фотоаппаратов серии CoolPix

А также: новый недорогой компьютер для бизнеса от Casio, операционная система Linus на карманных компьютерах, новые возможности распознавания рукописных символов в Palm, новый оператор сотовой связи Мегафон, а также новости, полезные советы и рекомендации специалистов.

## КОДЫ

## Tony Hawk's Pro Skater 3

## Спецлинейка всегда заполнена

Поставьте игру на паузу, затем нажмите **[L1]** и нажмите **[▲], [▶], [▲], [■], [▲]**. Если вы все сделали правильно, то экран паузы затрясется.

## Дополнительные очки

Поставьте игру на паузу, затем нажмите **[L1]** и нажмите **[■], [●], [▶], [■], [●], [▶], [■], [●], [▶]**. Если вы все сделали правильно, то экран паузы затрясется.

## Fat Skater

Поставьте игру на паузу, затем нажмите **[L1]** и нажмите **[X]** (4 раза), **[▲], [X]** (4 раза), **[▲], [X]** (4 раза), влево для того, чтобы ваш персонаж располнел. Если вы все сделали правильно, то экран паузы затрясется. Код можно вводить много раз и тогда скейтбордист будет становиться все тучнее и тучнее.

## Thin Skater

Поставьте игру на паузу, затем нажмите **[L1]** и нажмите **[X]** (4 раза), **[■], [X]** (4 раза), **[■], [X]** (4 раза), **[■]** для того, чтобы ваш скейтбордист стал более тонким. Если вы все сделали правильно, то экран паузы затрясется. Код можно вводить много раз и тогда скейтбордист будет становиться все худосочнее и худосочнее.

## Big Head Mode

Поставьте игру на паузу, затем нажмите **[L1]** и нажмите **[▲], [●], [▼]**. Если вы все сделали правильно, то экран паузы затрясется. Введите код еще раз для его деактивации. Также для открытия режима больших голов можно пройти Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Andrew Reynolds.

## Turbo Mode

Поставьте игру на паузу, затем нажмите **[L1]** и нажмите **[▲], [▲], [■], [▲]**. Если вы все сделали правильно, то экран паузы затрясется. Введите код еще раз для его деактивации.

## Играть за Officer Dick

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали, играя за созданного вами персонажа.

## Спецлинейка всегда заполнена

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Andrew Reynolds.

## Perfect Balance

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Rodney Mullen.

## Skip To Restart

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Tony Hawk.

## Smooth Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Elisa Steamer.

## Stud Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Kareem Campbell.

## Sim Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Geoff Rowley.

## Weight mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Eric Koston.

## Wire Frame Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Bucky Lasek.

## Slow Nic Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Chad Muska.

## Super Revert Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Jamie Thomas.

## Moon Physics Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Bam Maghera.

## Disco Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Officer Dick.

## Kid Mode

## (в Cheat Menu)

Пройдите Career Mode, выполнив все задачи и завоевав все золотые медали за Steve Cabellero.

## NBA Live 2002

## Доступны бесконечные Reward Points

801250A0 05DC

## Бесконечное время на бросок

800B0778 0500

## Все режимы пройдены (GameShark 2.2 или выше)

50000C02 0000

800AE4FC 0101

## Остановить таймер

800B0714 4600

Нажмите **[L1]** + **[R1]** для нулевого времени на бросок для первого игрока

D00B3500 0C00

800B0778 0001

Запустить/остановить время на бросок для первого игрока (Нажмите **[R1]** + **Select** для запуска, **[R2]** + **Select** для остановки)

D00B3500 0801

800EDF4A 2400

D00B3500 0201

800EDF4A ACE2



Запустить/остановить таймер для первого игрока (Нажмите **L1** + Select для запуска, **L2** + Select для останова)

D00B3500 0401  
800E6E6E 2400  
D00B3500 0101  
800E6E6E ACA2

Начать игру со второй четверти

D00B0724 0000  
800B0724 0001

Начать игру со второй четверти

D00B0724 0000  
800B0724 0002

Начать игру с четвертой четверти

D00B0724 0000  
800B0724 0003

Бесконечные тайм-ауты для Home Team  
800A8A18 0006

Нет тайм-аутов для Home Team

800A8A18 0000

Все очки зарабатываются для Home Team

D00CF280 1826  
800CF286 1000

Бесконечные тайм-ауты для Away Team

800A906C 0006

Нет тайм-аутов для Away Team

800A906C 0000

Все очки зарабатываются для Away Team

D00CF280 1826  
800CF286 2400

### Game Shark Codes

Бесконечные жизни

80059292 0063

Бесконечное здоровье

8005A822 0010

Extra Points

800592DC 423F

800592DE 000F

Нажмите **L1** для 99 Hearts

D009BD32 FBFF

8005A838 0063

Press **L2** для большего количества времени

D009BD32 FEFF

80059290 0190

Прыгните, а затем зажмите

**R2** для левитации

D009BD32 F77F

8005A834 000C  
D009BD32 F7DF  
8005A834 000C  
D009BD32 F7FF  
8005A834 000C

### Colony Wars 3: Red Sun

Бесконечные щиты

8004D478 FFFF

Бесконечные боеприпасы

D0114108 000C

8011410A 2400

Бесконечные деньги

8004261C C9FF

8004261E 3B9A

Никогда не перегреваться

D00CDE6C 0000

800CDE6E 2400

Все Parts Slot включены

80042610 0009

Включить все оружие во время битвы

30041B28 0001

Открыть все корабли

30041B29 0001

Открыть все станции

30041B2A 0001

Открыть все оружие

30041B2B 0001

Открыть Complete

Mission Cheat

30041B2D 0001

Максимальные убийства

80042612 0063

80042614 0063

80042616 0063

### Castlevania Chronicles

Extra Option

В главном меню нажмите **▲** (два раза), **▼** (два раза), **◀**, **▶**, **◀**, **▶**, **●**, **⊗**.

Выбор звуков

Выбирая Original Mode или Arrange Mode, зажмите **L1** + **R1** для того, чтобы открыть опцию, в которой можно выбрать музыку, которая будет звучать в игре.

Art Gallery

За каждый пройденный в Arrange Mode уровень будет добавляться одна иллюстрация от Ayami Kojima. Откроется все это добро на экране Special Option под менюшкой Option.

Time Attack Mode

Пройдите Arrange Mode.

Интернет-магазин с доставкой

# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

**СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ  
ВСЕХ ЖАНРОВ**

Заказ DVD фильмов по интернету  
круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>

Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 21.00 без выходных

(095) 798-8627,

(095) 928-6089, (095) 928-0360

**\$299.99**

Fushigi Yugi -  
The Mysterious Play -  
Volume 1, Suzaku (4 DVD)

Grid of DVD covers with prices:

- \$189.99
- \$85.99
- \$35.95
- \$44.99
- \$35.99
- \$27.99
- \$27.99
- \$28.95
- \$27.99
- \$27.99
- \$28.95
- \$27.99
- \$27.99
- \$28.95
- \$27.99







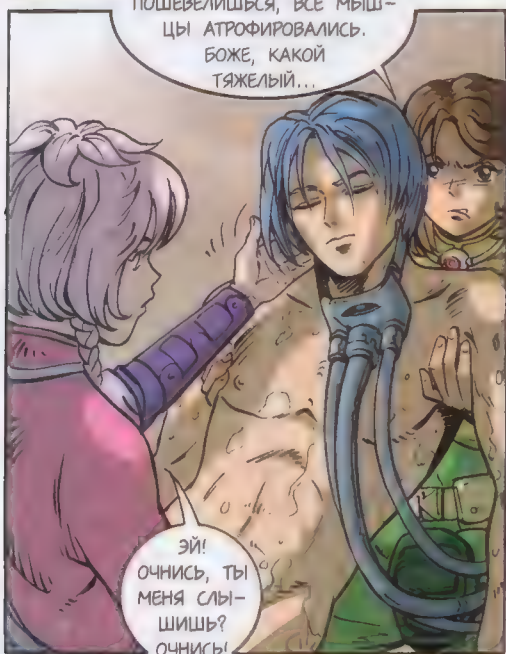
СМОТРИ, КАМИ, ДОКТОР  
ТЕНКИ ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНО  
ПОДКЛЮЧИЛ ЕГО К ОБУЧАЮЩЕМУ  
УСТРОЙСТВУ. В ПАЦАНА ЗАКАЧАЛИ  
ГИПНОКУРС ИНТЕРЛИНГВЫ И  
ДИАЛЕКТ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ  
ЦЕНТРОСФЕРЫ.

ПОЧЕМУ ОН  
НЕ ШЕВЕЛИТСЯ? Я  
ЕГО СЛУЧАЙНО НЕ  
ТОГО? А, ПИН?

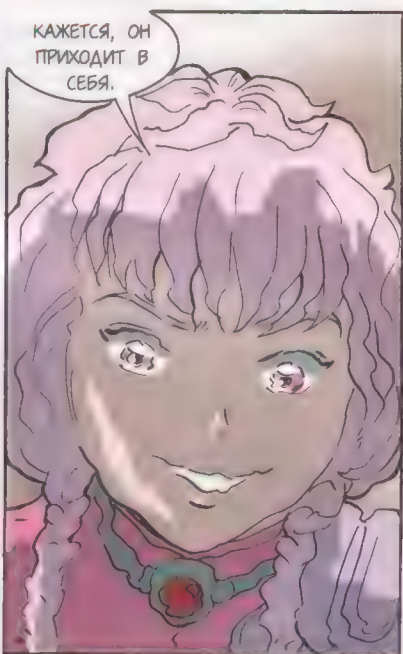
ПОСЛЕ ДОЛГОГО  
КРИОНА ОСОБЕННО НЕ  
ПОШЕВЕЛИШЬСЯ, ВСЕ МЫШ-  
ЦЫ АТРОФИРОВАЛИСЬ.  
БОЖЕ, КАКОЙ  
ТЯЖЕЛЫЙ...

# ИГРОКИ

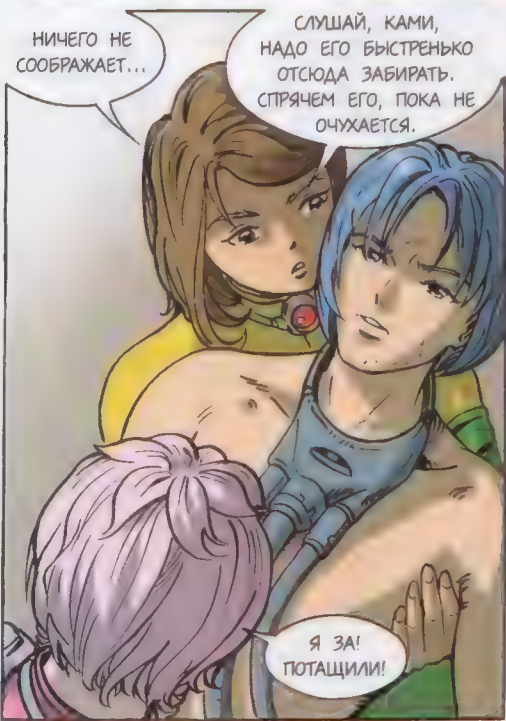
ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО В НОМЕРЕ 7 ЗА ИЮНЬ 2001 ГОДА.



ЭЙ!  
ОЧНИСЬ, ТЫ  
МЕНЯ СЛЫ-  
ШИШЬ?  
ОЧНИСЬ!



КАЖЕТСЯ, ОН  
ПРИХОДИТ В  
СЕБЯ.



НИЧЕГО НЕ  
СООБРАЖАЕТ...

СЛУШАЙ, КАМИ,  
НАДО ЕГО БЫСТРЕНЬКО  
ОТСЮДА ЗАБИРАТЬ.  
СПРЯЧЕМ ЕГО, ПОКА НЕ  
ОЧУХАЕТСЯ.

Я ЗА!  
ПЮТАЩИЛИ!



ЧЕРЕЗ  
ВЕНТИЛЯЦИЮ  
НАМ ЕГО НЕ  
ПРОТАЩИТЬ...  
ПРИДЕТСЯ ЧЕРЕЗ  
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ  
ВЫХОД...



ТЕМ ВРЕМЕНЕМ...

СИГНАЛИЗАЦИЯ  
СРАБОТАЛА В  
ЛАБОРАТОРИИ, ДОКТОР  
ТЕНКИ. ПОХОЖЕ, ТАМ  
ВСЕ ОБЕСТОЧЕНО. Я  
ПОЧЕМУ-ТО НЕ МОГУ  
СВЯЗАТЬСЯ С ДЕЖУР-  
НЫМ ЛАБО-  
РАНТОМ.

ОН БУДЕТ  
ЗДЕСЬ С МИНУТЫ  
НА МИНУТУ.

ВЫ СВЯЗАЛИСЬ  
С ПРОФЕССОРОМ  
СОЛАНЖ?



ПРИ ЭКСТРЕННОМ  
ПРОБУЖДЕНИИ ВОЗМОЖНА  
ПОЛНАЯ АМНЕЗИЯ!  
О, БОЖЕ, ТАКОЙ  
ЭКЗЕМПЛЯР!



ПОЧЕМУ  
ОТКЛЮЧИЛАСЬ  
ЭНЕРГИЯ? ГДЕ  
ТЕХНИКИ?

ВЫ ЕЩЕ ЗДЕСЬ?!  
ВЫ ДОЛЖНЫ УЖЕ БЫТЬ  
В МОЕЙ ЛАБОРАТОРИИ!  
МОЖЕТ ПРОИЗОЙТИ  
КАТАСТРОФА!

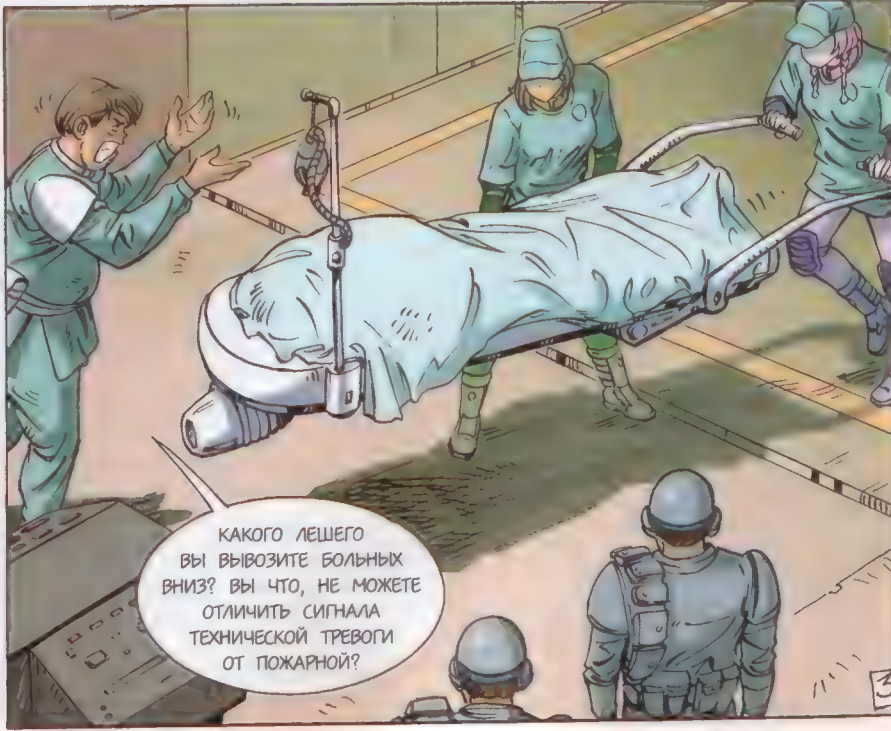
ПОКА ПЛАТФОРМА  
НАВЕРХУ, НАМ НЕ  
ПОДНЯТЬСЯ...



ТАК ЛЕЗЬТЕ  
ПО ЛЕСТНИЦЕ!  
ОЛУХИ!

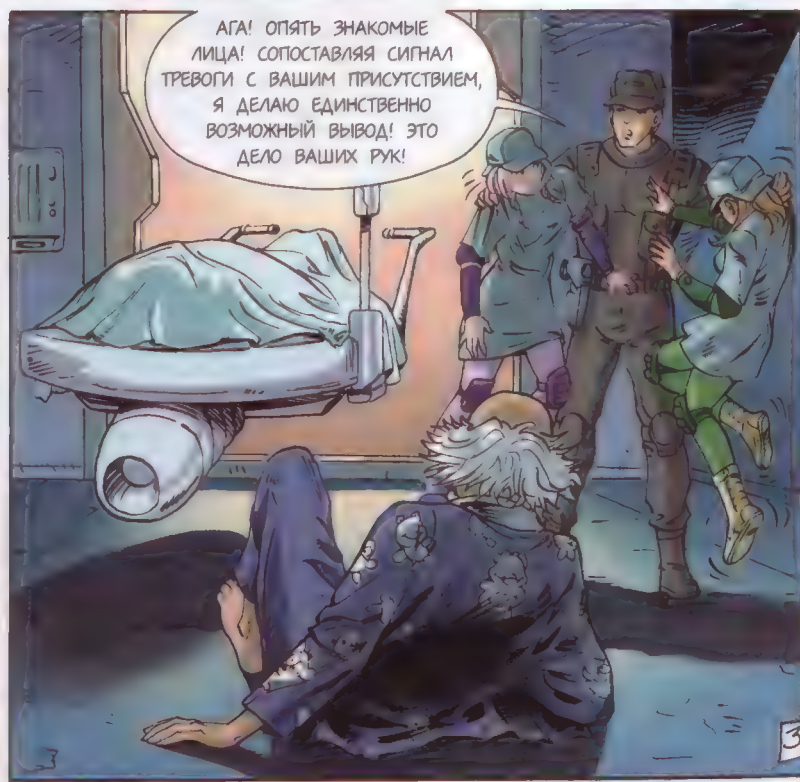
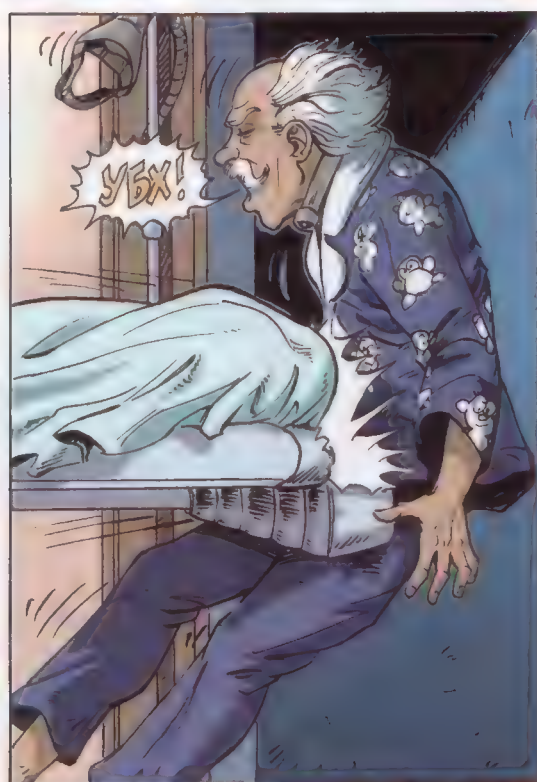
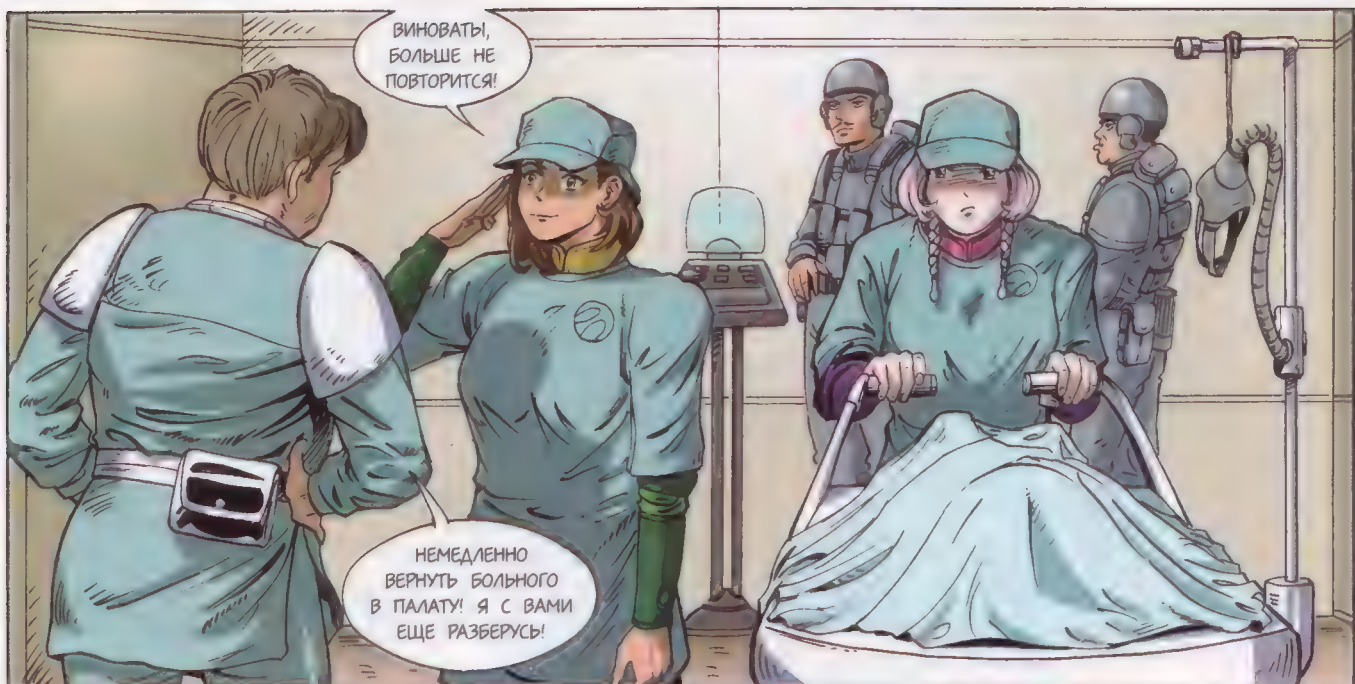


ПЛАТФОРМА  
СПУСКАЕТСЯ!



КАКОГО ЛЕШЕГО  
ВЫ ВЫВОЗИТЕ БОЛЬНЫХ  
ВНИЗ? ВЫ ЧТО, НЕ МОЖЕТЕ  
ОТЛИЧИТЬ СИГНАЛА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ ТРЕВОГИ  
ОТ ПОЖАРНОЙ?







БОЖЕ МОЙ! ОНИ  
РАЗБУДИЛИ ЕГО! ЧТО  
ЖЕ ЭТО ТАКОЕ?! ЭТО  
ЖЕ КАТАСТРОФА!!



НЕМЕДЛЕННО  
ОТПУСТИ МЕНЯ,  
ДЕБИЛ! Я... Я  
ТЕБЕ...



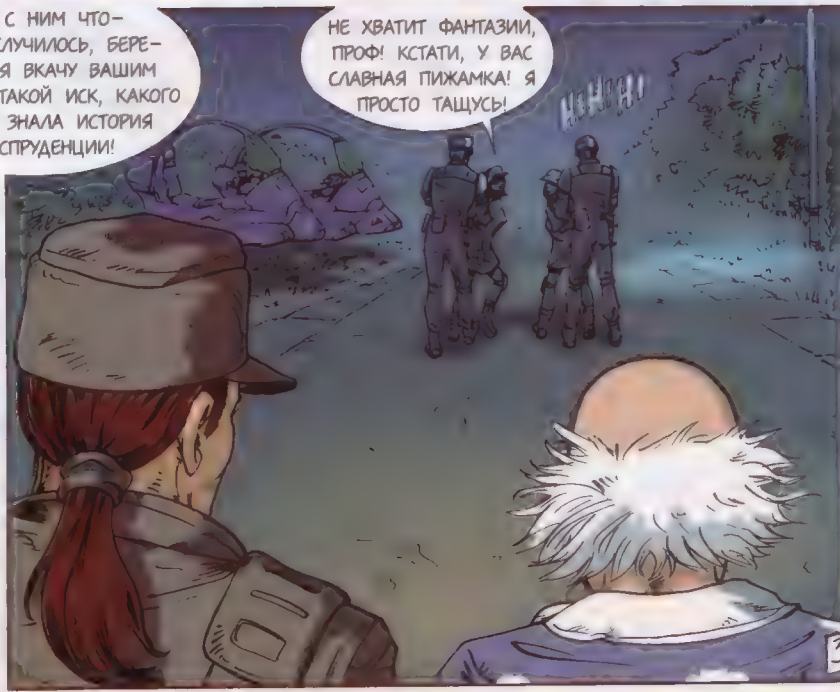
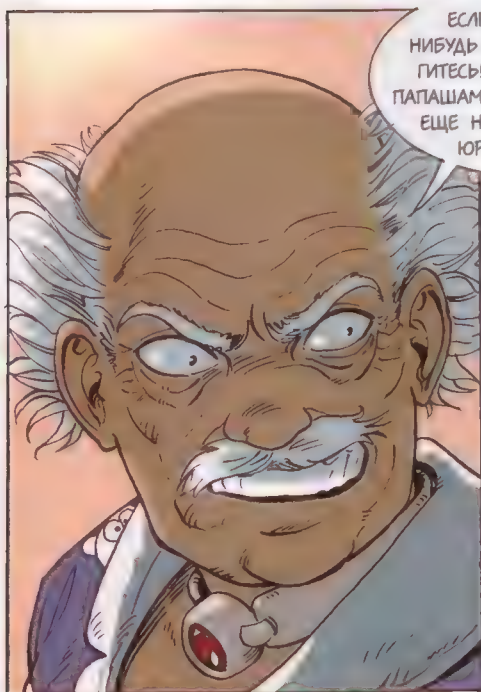
ДОКТОР  
ТЕНКИ! ЭТО  
СОЛАНЖ!.. ОН  
ЗДЕСЬ, ВНИЗУ!  
СКОРЕЕ  
СЮДА!



ТАК, ДЕВОЧКИ...  
ЛИМИТ МОЕГО ТЕРПЕНИЯ  
ИЩЕРПАН. ВЫ ЛЕТИТЕ ДОМОЙ  
С БЛИЖАЙШИМ КОРАБЛЕМ.  
ДО ЭТОГО БУДЕТЕ СИДЕТЬ  
ПОД ДОМАШНИМ  
АРЕСТОМ. ВСЕ!

ЕСЛИ С НИМ ЧТО-  
НИБУДЬ СЛУЧИЛОСЬ, БЕРЕ-  
ГИТЕСЬ! Я ВКАНУ ВАШИМ  
ПАПАШАМ ТАКОЙ ИСК, КАКОГО  
ЕЩЕ НЕ ЗНАЛА ИСТОРИЯ  
ЮРИСПРУДЕНЦИИ!

НЕ ХВАТИТ ФАНТАЗИИ,  
ПРОФ! КСТАТИ, У ВАС  
СЛАВНАЯ ПИЖАМКА! Я  
ПРОСТО ТАЩУСЬ!







**Приветствуем вас, наши дорогие читатели! В этот раз мы заметили, что с объявлением новогоднего конкурса «Десять шагов к PS one» все ломанулись писать ответы (что правильно), а потому отвлекаться непосредственно на письма большинству людей было лень. Тем не менее, кое-что для публикации мы все-таки смогли без особого труда подобрать, причем многие послания способны вызвать неподдельный интерес. Более того, о некоторых даже можно сказать, что такого мы еще не видели. В общем, читайте, и вы сами все поймете.**

**Александр Щербаков, Виктор Перестукин**

## БУДУ ИГРАТЬ, ПОКА НЕ ПЕРЕРОЮ ВСЕ!

Приветствую тебя А.Щур. и всех стоящих рядом работников OPM. Я хочу участвовать в споре, после драки кулаками помахать, побыть примирителем... Чего вы все на Ококор'а накинудись? Не тронь! У вас будет еще возможность сожрать его, но по более вескому поводу. Однажды Ококор столкнется с извечной проблемой - не в чего играть. И тут, опаньки, ему попадет Alundra. Пусть фигня, зато что-то новенькое. А дальше - пошло поехало. Всему свое время: и наивным RPG, и кровавым survival horror. И однажды придет время даже для Ark of Time (есть такой древний квест). Полгода назад я не понимала RPG, пока не попалась мне Persona 2. Теперь, в дни, когда мне нечего делать, у меня есть чем развлечь себя. Вроде не умерла, а для себя открыла, что аниме - неплохая вещь. После моей бредовой идеи продать надоевшие диски начала страдать вопросом всех геймеров: "Во что поиграть?" Включив Rob Zombie или хотя бы радио, я добиваю себя, проходя в двадцатый раз одну и ту же игру. Это конец? Смысл жизни потерян? Нет! Оказывается я еще ни на толику, не углубилась в такие жанры, как гонки, стрелялки и RPG'шки.

О PlayStation 2. Купил друг брата PS2 и что? Графика красивая? Коробка интересная? Склеп для кошки по которой трактор проехал. Диски дорогие. Хочется продолжить, воздуха много набрала, а слова закончились. Остальные прикормы мне

не особо нужны. Перестаньте хоронить PS one! Ей еще жить и жить (надеюсь) благодаря мне подобным. Буду играть пока не перерою все! Кроме спорта, правда. Я противник NHL, NBA и т.д. Разве не лучше размять свое хиленькое тельце в реале? Не понимаю спортсменов играющих в тот же вид спорта на PS (мало им что ли?) Живее и разнообразнее надо быть девочки. Про рыбалку, шахматы и карты лучше промолчать - тихий ужас.

Тут кто-то идею про мисс PS пробивает... Так и слышу толпы орущих: "Крофт! Крофт!" Губы на пол-лица и максимальный размер бюста - это эталон красоты? Если игра интересная, это еще не значит, что выменем можно меня купить. Мне нравятся 2-й размер. Если на то пошло, Карлотта фон Увервальд из Discworld Noir тот же тип девушки. А если взять Мерил, то вообще реально красивая тетка. Может и в RPG есть красотки, мне еще предстоит узнать.

Меняю тему (который раз, заметь). Видела Мулан и Флика, после прохождения оных я целых три часа не могла вспомнить имя свое. Неужели дети настолько тупы, что им надо каждый раз говорить куда нажимать? Ха! Если Ококор'а (не злись за столь частое упоминание) запереть на сутки с этими игрушками его инфаркт хватит. Поклон и усмешка Ornitier'у за сообразительность и... за медлительность. Я обо всем этом в MG уже как три года знаю.

Как ни печально, но должна завопить: "Даешь новые диски на PS one!!!" Душаю меня поддержит еще пара тысяч голосов. Геймеры! Кто со мной солидарен - шаг вперед!







Шевелева Екатерина, г. Москва



K.MADIGAN

AYA BREA

SQUARESOFT

Первое  
местоПриз  
симпатий  
редакции

Опять перескакиваю на другую тему. Боюсь, что третье мое письмо вызовет у тебя изжогу. Что за убожества вы печатаете и награждаете? На это смотреть - аппетит портить. Хватит вам эти мазюки в классный журнал вставлять. Ведь они же срисовывают с обложки или поставят игру на паузу и давать катать. Плагиат! У вас конкурс на лучшее слизывание? А. Щур, милый, объясни мне, критику-недоучке, что за дела творятся такие?

Спасибо вам, что вы есть такие, спасибо мне, что увидела вас таких, спасибо всем за внимание.

Эля, г. Тольятти

P.S. А в Resident Evil Gun survivor если отвернешься от врага, то он тебе ничего не сделает. Даже финальный босс. Вот!

Мы все-таки не удержались и решили опубликовать еще одно письмо Эльи из Тольятти. Собственно, обсуждать его не имеет смысла, хотя по поводу читательских рисунков и стоит высказаться. Мы, конечно, не пребываем в состоянии дикого восторга, когда созерцаем «перерисовки», но, согласитесь, для того чтобы грамотно скопировать какой-либо арт, требуется наличие некоторых способностей. И если все сделано качественно, то почему бы не поместить такую работу на страницы журнала.

## НОРМАЛЬНЫЕ ФАЙТИНГИ

Й-е-е-е-е-е-ес!!! Ура! Наконец-то объявились люди знающие толк в нормальных файтингах. Как вы думаете, о ком я говорю? Угадали: Sed и Агент Дупер. Хочу высказаться по поводу их письма и комментария к нему. Я не понимаю любви редакции или некоторых ее членов ко всяким X-Men'ам и Street Fighter'ам с их тупыми героями. В последнем сильно раздражает дед-каратист. Не говорите, что борцы такого стиля вам нравятся. Еще меня взбесило, что автор комментария написал про реслинг: «Это не спорт»!!! Дорогой автор наверное насмотрелся бредятины по СТС, которая называется «Мировой реслинг» и теперь думает, что ЭТО настоящий реслинг. К вашим сведениям существует еще и ECW «Экстремальный Чемпионат Реслинга». Там ВСЕ ПО НАСТОЯЩЕМУ.

По поводу игр «типа Tekken». В общем, мне нравятся подобные игры (например, Dead or Alive) но из-за отсутствия «мишуры» (слова автора о разного рода видах матчей, создания собственного персонажа и т.д.) этот вид файтингов и отходит





на второе место. Реслинг проработан вообще лучше всех других файтингов. Полная свобода игрового процесса: хочешь дерись на ринге, вне ринга, над рингом, так же легко можно пользоваться оружием и даже выходить на улицу. А в файтингах вроде Tekken игрок ограничен пределами ринга.

Stone Cold

## БОЛЬШЕ УМНЫХ ИГР!

Здравствуй, дорогая редакция ОРМ!

Начну сразу с места в карьер! Достали!!! Кто? Поименно: Sed и Агент Дупер. Нет, что бы тихо мирно играть в игры, которые тебе нравятся, появляются какие-то ... слов нет как их обозвать, и говорят, что Tekken – это полнейшая туфта.

Я БЕШУСЬ!!! Да, кто они такие?! Еле сдерживаю свою ярость, сейчас переломится ручка... Вы меня поймите Sed и Агент Дупер, у каждого есть свое мнение. "Вашу" игру видел всего один раз, да и то демо-версию. Купить рука не поднималась. Ваш WWF я тоже не смотрю! Может я инопланетянин какой, но вас "землянин" я не понимаю. Как можно играть в этот Smackdown?!

Представляете, я вспомнил, что есть такие замечательные спортивные игры, как FIFA, Tony Hawk's Pro Skater, NHL, Nascar... Прекрасные логические игры, такие как, Sheep'Dog'N'Wolf, Gold&Glory: Road to Eldorado... Есть и action'ы: Syphon Filter 3,2,1, C-12, MGS! Как видите на свете не только одни файтинги. Эй вы, раскройте глаза, тук-тук! Больше красивых и умных игр!

Cron

P.S. Все таки Tekken лучше!!!

Представляем вашему вниманию сразу два письма («Нормальные файтинги» и «Больше умных игр!») на затронутую нами ранее околофайтинговую тему. Опять же сообщу, что в спор я ввязываться не хочу, тем более что хорошей, вёской аргументации в поддержку WWF Smackdown! я пока не встречал.

## ПИСЬМО ИЗ ТАШКЕНТА

Привет редакция журнала ОРМ!!!

Пишу вам впервые, т.к. о существовании вашего журнала узнал совсем недавно. Я живу в Ташкенте. Мне 16 лет и учусь я в 10 классе.

Невероятно, как 5 номеров вашего журнала оказались у меня в руках. В тихий морозный вечер я сижу и вот уже 63-ий (!) раз перечитываю один из них. Для меня, чтение вашего журнала стало настоящим откровением, сказкой в череде будних дней. Хочу сказать несколько слов о вашем издании. Достоинств у вас целый океан. Отличная, красочная печать. Других таких журналов у нас (в Ташкенте) просто нет. Невероятный объем информации. Столько данных я даже в школе не могу получить. Еще качество подаваемой информации также на высоте. Авторы здорово шутят, обо всем рассказано в меру, хорошие скриншоты. Все в доступной форме. И еще очень много всего: классные постеры, уйма кодов, обзоры, прохождения. Эти несколько номеров ОРМ принесли мне столько пользы, сколько еще никому не принесли. Один единственный недостаток заключается в том, что у меня их только 5 штук. Приоритетности нет возможности, т.к. в продаже их просто нет. У нас продается журнал со странным названием "Страна Игр", но мне что-то не хочется его покупать.

Хочется сказать несколько слов о ваших читателях. Неужели некоторым из них не совестно писать такую подлую критику. Некоторые, кажется, просто с жиру бесятся. Знать бы им, как живет людям, годами не видевшему вашего журнала.

И последнее: дайте мой адрес в журнал. Если кто-нибудь захочет научить неопытного игрока (ограниченного в знаниях о PlayStation) пусть напишет мне.

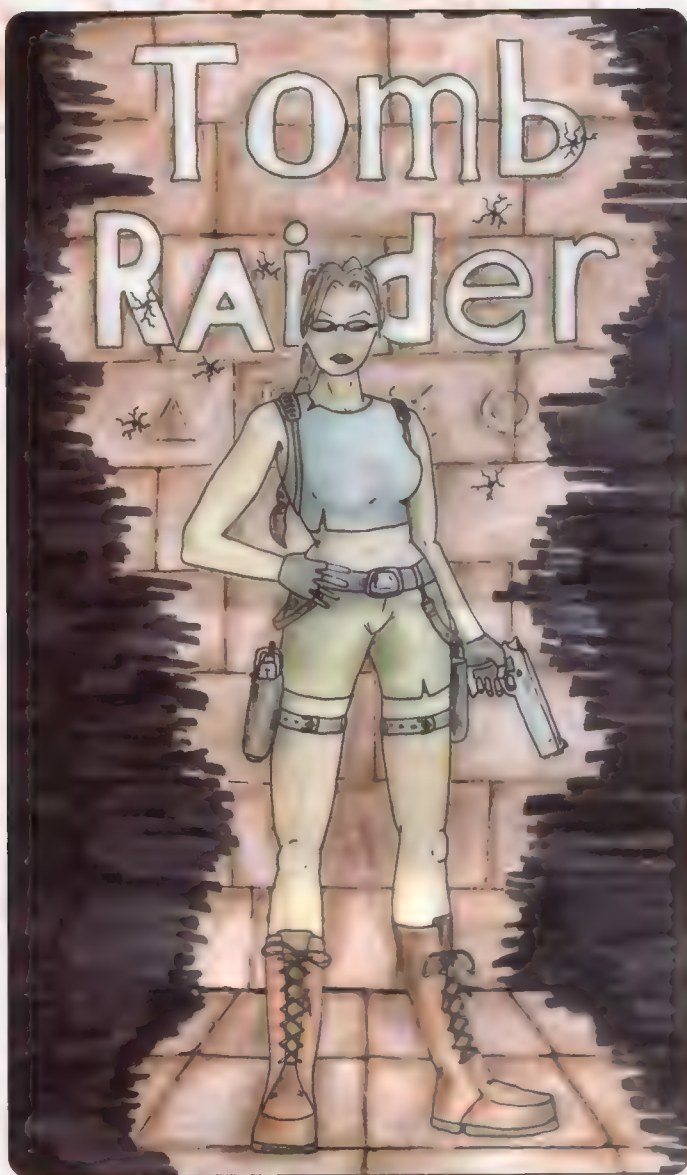
Узбекистан, г. Ташкент, Мирзо-Улугбекский район, массив Ахмад-Югнакий, д. 13 кв. 41, 700201.

Денис, г. Ташкент

Спасибо, Денис, за ваше теплое письмо. Хотел бы сказать, что мы не разделяем ваше мнение по поводу критики в адрес нашего журнала. Она не позволяет расслабляться, а в случае грамотной аргументации способна послужить на благо журнала, выявить какие-то недоработки, получить любопытные предложения по модернизации печатного издания. Ну и по поводу «Страны Игр». И «ОРМ» и «СИ» выпускает одно издательство. Кроме того, в «Стране» можно встретить знакомых вам авторов. Журнал мультиплатформенный и очень даже достойный. А в названии ничего странного нет:).







## В ЧЕМ СЧАСТЬЕ ГЕЙМЕРА?

Здравствуй ОРМ!

Затишье что-то у вас. Полный штиль, однако... "Хитовый дождь" начался на PS2 а у вас все про PS one!

Чего же нам геймерам не хватает для полного счастья от вас, дорогие, как 3 пачки чипсов, редактора ОРМ? Отвечу объективно - коренной перепланировки всего дизайна и содержания, и без того брошюрного, но все-таки нам очень дорогостоящего (во всех смыслах) журнала. "Ну, знаете, захотели чего!", - скажете вы и, в частности, Александр Щербаков. Да и то, ответите только в том случае, если прочтете сие произведение 14-летнего геймера, находящегося в состоянии фактического гейм-инфаркта. Но прежде чем отправить этот многочасовой труд в старую добрую и всем известную "корзину-хранилище" большинства наших писем, подумайте, что не я первый, не я последний! Геймерская душа так устроена, что никогда не довольствуется тем, что уже имеет, и всегда будет требовать чего-то большего. Во-первых, если бы вы потрудились, то какими-либо ухищрениями, могли бы добиться укрупнения журнала хотя бы до 101 страницы. Во-вторых, увеличьте объем рубрики "Письма". Обещали! И на конец, почему никто не благодарит Алексея Межевича за его мега-титанический труд?

Извините, если вдруг вся эта "правда" режет глаза, но все явное всегда становится всем известным и еще более явным....

С уважением,  
Мирзоян Карен.

Некоторую «перепланировку» мы уже начали. В дальнейшем изменений, может быть, будет больше. Надеюсь, вам понравится.

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

почувствуй  
PlayStation 2

PlayStation 2-US - \$449.99  
PlayStation 2-PAL - \$359.99

1095 758-8627 1095 928-3009  
1095 928-0360

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ  
ТЕЛЕФОН



ПРИ ПОКУПКЕ

НА СУММУ СВЫШЕ

100\$ подарок!



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без вынудных.  
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на





## ОТКРОВЕНИЕ X МОТОЛОГА "НОВОГОДНИЕ ТАЙНЫ"

— Скоро будет Новый Год! Народный, так сказать, праздник! Весело и кругом смех! Big Boss

— Белый пушистый снег. Радостные снеговики, увенчанные ржавыми ведром и, если очень повезет, с настоящей морковкой.

KranK

— Нарядные елочки, безумные хлопушки, пурпурные нити серпантина и шипящие бокалы с игристым шампанским!

Side XP

— Сотни тостов за здоровье и десятки за идеальную любовь, тысячи виноградинок и миллионы нежнейших губ.

X. Мотолог

Здравствуйте, многоуважаемый Дедушка Мороз! Слишком необычное поздравление для меня, для вас же - типичная норма обязанности.

Простите, что не смог написать раньше. Не было желания брать ручку и лить мысли по незанятым и чистым листам. Не хотелось подбирать сладких сочных эпитетов к простым словам. Надоело. Устал. Мучительный, долгий и скрупулезный подбор не нужных, но важных эпитафий. Зачем все это? Для души? Писать для себя тексты не есть мое хобби, писать для людей, живущих за сотни километров от меня, в незнакомых городах, разве это бред? Сочинять от добра, от души и воспевать нравственные регалии жизни и кристальные чувства. Кто мне даст запрет? Кто ответит на мой, так долго мучавший меня вопрос: "Зачем я живу, с какой целью и, главное, для кого?"

Предраасветный крик петуха в глухой деревенской глуши, неугомонный плач и слезы ребенка, наказанного за провинность. Надоевший визг сигнализации автомобилей аккуратно припаркованных у окон. Бешенный и немилосердный звон будильника с утра. К чему все эти аллегории звуков... может, обойдемся без объяснений? Спонтанно...

Праздник - время перемен. Новый Год время чудес, в них трудно поверить и невозможно осознать, а стоит ли?

Я долго думал, что пожелать себе в новогоднюю ночь. В голове кружат лишь банальности и сермяжные фразы, по сути, не выражающие ничего кроме традиционной лести. Как же быть, когда все сказано?

Я лишь хочу видеть ее. Знать, что она рядом, не скучает, ждет. Кто бы нам мог подарить минуту живого общения - Дед Мороз. Вы ведь реально существуете? Все новогодние сказки и мечты, бесконечные желания и ежесекундные причуды - они

ведь есть среди нас, в нас. Где их искать и, в конце концов, найти? Мои желания слишком просты, но дороже их у меня ничего нет, разве что жизнь. А любовь? Если бы моя мечта сбылась, то мне было бы жалко каждой секунды. Утро было самым ясным и чистым, воздух вдохновенно свежим и альпийским, завтрак самым вкусным и аппетитным, а настроение непередаваемо возвышенным...

Я не видел ее ни разу, а если бы увидел, то с трудом скрыл бы пламенные глаза и, подпрыгнув, полетел бы к облакам. А руки несли бы ее нежно и убаюкивающе спокойно. Облака, как нежные мягкие перья, окутали бы нас, и согретые сердца бились бы вместе. Но это лишь мои желания, в реальности все сложнее, невозможней... Услышу ли я ее нежный голос из тайной ракушки с глубин дальних морей? Что будут стоять солнечные лучи на глубине Марианских впадин или высоте ничейных планет. Это мои глаза и они блеклы перед ней, вы видели ее безупречную улыбку добра, ее красоту. Мы рождены судьбой, отколоты временем, ослеплены солнцем, обнажены секретами, испорчены золотом, отдалены расстоянием. Зачем все не так? Дожди лечат раны тела, но душа не пьет влагу, лишь ее поцелуй.

Вам нравится зима? О да, конечно, глупый вопрос, бессмысленно задавать его тому, чье имя ассоциируется с зимней вереницей праздников.

Мне приятна зима, хоть мое сердце отдано весне, времени тепла, любви, времени мягких дождей.

Тусклое, почти угасшее солнце. Столбик термометра быстро пошел на убыль. Нещадающие нескончаемые холода и жестокие к теплу ночные морозы. Чередой изумрудных сталактитов свисают с крыш домов причудливые сосульки. Масса белого холодного цвета и пышных сугробов. Узорные княжества на стеклах и след от жарких губ не нашедших пару. Полная луна, длинные ночи и крупинки хрустальных слез - все это Зима! Зимний след еще долго будет преследовать нас, в одиночку или метелями не отпускающая из рук, не выпуская весенний рассвет.

Зима - это трудный путь. Проповедь выдержки и силы воли. Тосты, много-много тостов за здоровье и десятки за идеальную любовь, тысяча виноградинок и миллионы нежнейших губ. Полные шампанского бокалы и оглушительные аккорды салютов, дурацкие вечеринки и дискотеки, для души слова поздравления. Но этого никак не хватает, моему сердцу нужно не это... Сладкий вкус винограда, терпкость красного вина, три слова...

На этом, пожалуй, все. Многоуважаемый Дед Мороз я буду с нетерпением ждать Вашего ответа и новогодних подарков для моей Виктории.

С нетерпением жду Вашего решения! До скорой встречи.

X. Мотолог





# АНКЕТА

## Дорогие читатели!

Надеюсь, вы все же прочитали мое послание в самом начале журнала. Таким образом, теперь вы полностью посвящены в наши планы, а значит, можете высказать свое мнение по каждому из пунктов. Для нас это очень важно, ведь только так мы сможем что-то изменить в нужную вам сторону.

THE BOYNESS

VERTUMNY



VERTUMNY, г. Омск

P.S. Честно признаюсь, что "маленький" из меня нулевой, и домашнее задание (чертов автопортрет) я самолично заменил другим видом творчества. Не особо надеюсь на "халявные" призы, все же хотел попросить вас, в том же случае если вы решите наградить мою скромную личность - не стоит этого делать! Все "награбленное" я дарю своей подруге по переписке Вике.

Уважаемая редакция ОРМ!!!

Напишите пожалуйста мой адрес для переписки с геймерами и геймершами любого возраста и стиля игры. 123368, г. Москва, ул. Барышиха, д. 28, кв. 135, Дмитрий.

Здравствуй, ОРМ.

Всем кто любит Syphon Filter 1,2,3, RE2, Tomb Raider. Предлагаю переписываться. Меня зовут Максим.  
113570 ул. Днепропетровская д.16 корпус 3, кв. 99.

Уважаемые геймеры и геймерши. Я большой фанат RPG, особенно FF серии и хочу переписываться с другими поклонниками этого жанра. Мне 15 лет зовут меня Squall. Отвечу всем.

165340, Архангельская область, поселок Вычегодский, ул. Ульянова 28, кв. 15.

Здравствуйтесь дорогая редакция!

Мой адрес для переписки: 693000, г. Южно-Сахалинск, ул. Поповича, д. 110, кв. 49. Меня зовут Антон, мне 12 лет. Обожаю RPG.

### Ваш возраст

- ☐ 8-12
- ☐ 13-17
- ☐ 18-24
- ☐ 25-30
- ☐ старше 30

### Какое у вас образование?

- ☐ Учусь в школе
- ☐ Среднее
- ☐ Учусь в институте
- ☐ Высшее

### Ваш пол

- ☐ Мужской
- ☐ Женский

### Каков ваш ежемесячный доход?

- ☐ Менее 1000 рублей
- ☐ 1000-2000 рублей
- ☐ 2000-5000 рублей
- ☐ 5000-10000 рублей
- ☐ Более 10000 рублей

### Какими игровыми платформами вы владеете?

- ☐ PlayStation (PS one)
- ☐ Dreamcast
- ☐ PlayStation2
- ☐ Xbox
- ☐ GameCube
- ☐ PC
- ☐ Другие

### Какие игровые платформы вы планируете приобрести?

- ☐ PlayStation2
- ☐ PlayStation
- ☐ Dreamcast
- ☐ GameCube
- ☐ GameBoy Advance
- ☐ Xbox
- ☐ PC
- ☐ Другие

### В среднем, сколько игр вы покупаете ежемесячно?

- ☐ 1-2
- ☐ 3-5
- ☐ 5-10
- ☐ Больше 10

### Располагаете ли вы доступом в Интернет?

- ☐ Да
- ☐ Нет

### Если да, то где?

- ☐ Дома
- ☐ На работе
- ☐ У друзей
- ☐ В школе или институте

### Ваш любимый игровой жанр

- ☐ Action
- ☐ Adventure
- ☐ Sports
- ☐ Strategy
- ☐ Simulation
- ☐ RPG



Как часто вы покупаете журнал «Official PlayStation Россия»?

- ☐ Покупаю каждый номер
- ☐ Покупаю время от времени
- ☐ Никогда не покупаю

Какие другие игровые журналы вы читаете?

- ☐ Game.EXE
- ☐ Игромания
- ☐ Страна игр
- ☐ Великий Дракон
- ☐ Другие

Интересны ли вам обзоры/новости DVD?

- ☐ очень интересны
- ☐ не более чем другие материалы журнала
- ☐ вообще не интересны
- ☐ пишите, если хотите

Нравится ли вам комикс?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Если нет, то что делать?

- ☐ убрать совсем
- ☐ заменить на более короткий
- ☐ поменять дизайн
- ☐ сделать более смешным/жестоким
- ☐ другое

Нужна ли постоянная рубрика DVD?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Какие дополнительные статьи, вы хотели бы увидеть на страницах журнала?

- ☐ о кинофильмах и киноиндустрии вообще
- ☐ об Интернет
- ☐ о музыке
- ☐ об аниме?

Нужен ли OPM свой сайт?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Стоит ли публиковать коды/тактику к играм для PS2?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Стоит ли публиковать ретро материалы?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Если да, то о каких проектах прошлого вам хотелось бы узнать?

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

# OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru  
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru  
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru  
Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru  
Леонид Андруцкий (редактор) leonid@gameland.ru  
Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru  
Дизайн обложки: Миша Огородников,

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

Web-Site:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru  
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru  
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru  
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru  
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,  
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,  
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Акчурина, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Долгожданные обзоры Metal Gear Solid 2, WRC, SSX Tricky, Airblade и т.д. Ринг Vampire Night и Time Crisis 2, который продолжит рубрика "Железо", где мы рассмотрим Guncon 2.

А на PS one: MegaMan X6, FIFA 2002 vs. David Beckham Soccer, советы по прохождению THPS 3, комикс и подведение итогов новогодней викторины.

# АНКЕТА

Еще раз благодарим вас за активное участие в жизни OPM! С вашей помощью журнал обязательно станет еще лучше!

Свои анкеты направляйте по адресу:  
101000 Москва, главпочтамт, а/я 652,  
«Official PlayStation» с пометкой «анкета».





TRUTH IN EVERY DREAM

# FINAL FANTASY

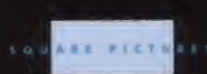
COLUMBIA PICTURES

PRODUCED BY

SQUARE USA,  
HONOLULU STUDIO

IN THEATRES SUMMER 2001  
[WWW.FINALFANTASY.COM](http://WWW.FINALFANTASY.COM)

©2001 FFFP ALL RIGHTS RESERVED. SQUARE PICTURES, INC

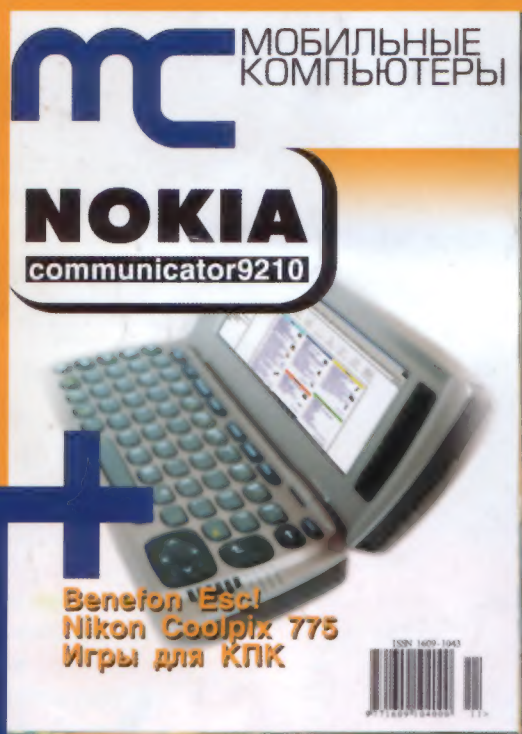


## ПРАВДА В КАЖДОМ СНЕ



# m

www.mconline.ru



## ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

Тесты и рекомендации по выбору  
ноутбуков и карманных компьютеров

Обзоры мобильных телефонов  
и цифровых фотокамер

Новости от крупнейших производителей  
различных мобильных устройств

СДЕЛАНО В **(game)land**  
www.gameland.ru

Спрашивайте в журнальных киосках